
MICRO
Manía
EXTRA N 2
Sólo para adictos
400 Ptas.
GHOSTS N'GLOBINS
HEARTLAND
ROC MAN
HEAVY ON THE MAGICK
MOVIE
SKOOL DAZE
GYROSCOPE
HOBBIT
TRES LUCES DE GLAURUNG
JACK THE NIPPER
COBRAS ARC
MERMAID MADNESS
MAPAS & POKES
ESPECIAL SPECTRUM AMSTRAD
y trucos para más de 20 juegos
JAVIER IGUAL '86
HOBBY PRESS



MAPAS & POKES

Extra N.º 2. Noviembre 1986. 400 Ptas. Canarias, Ceuta y Melilla, 380 Ptas.







Director Editorial: José I. Gómez-Centurión.
Director: Gabriel Nieto.
Asesor Editorial: Domingo Gómez.
Diseño: Fernando Chaumel.
Redacción: Pedro Pérez, Amalio Gómez, J. M. Lazo, Alberto Suñer, Alejandro Júlvez, Marcos Ortiz, J. J. García Quesada, Fernando Herrera, Francisco Martínez, Jordi Hernández.
Secretaria Redacción: Carmen Santamaría.

Fotografía: Carlos Candel, Chema Sacristán.
Portada: Javier Igual.
Dibujos: Javier Igual, José Antonio Calvo, J. M. López Moreno, Charo Hierro, F. L. Frontán, Javier Olivares.
Edita: HOBBY PRESS, S.A.
Presidente: María Andrino.
Consejero Delegado: José I. Gómez-Centurión.
Jefe de Producción: Carlos Peropadre.

Jefe de Publicidad: Concha Gutiérrez.
Secretaria de Dirección: Marisa Cogorro.
Suscripciones: M.ª Rosa González, M.ª del Mar Calzada.
Redacción, Administración y Publicidad: Ctra. de Irún, km. 12.400. 28049 Madrid. Tel.: 734 70 72.
Dto. Circulación: Paulino Blanco.
Distribución: COEDIS, S.A. Valencia, 245. Barcelona.
Imprime: ROTEDIC, S.A. Ctra. de Irún, km. 12.450 (Madrid).

Fotocomposición: NOVOCOMP, S.A. Nicolás Morales, 38-40.
Fotomecánica: PROINSA. Miguel Yuste, 16.

Representante para Argentina, Chile, Uruguay y Paraguay: Cía. Americana de Ediciones, S.R.L. Sud. América 1.532. Tel.: 21 24 64. 1209 Buenos Aires (Argentina).

Se solicitará control OJD.

Depósito legal: M-15.436-1985.

Heavy on the Magick

Cuando sus ojos se acostumbraron a la oscuridad, Axil fue tomando conciencia de su situación. Las mohosas paredes de la mazmorra rezumaban fétidas gotas verdes de humedad.

El frío era glacial y la gruesa capa no resultaba suficiente ayuda para combatirlo. La estancia tenía dos puertas. Dos mesas de madera carcomida la amueblaban.

El castigo

Apenas cinco minutos antes, Axil y sus amigos estaban sentados tranquilamente en la taberna del **«Incensario de oro»**, punto de encuentro habitual de los brujos, magos y druidas de la región de Icemark, en el país de Graumerphy.

Era un bonito atardecer de primavera y la concurrencia charlaba animadamente y con el estómago impaciente por culpa del delicioso aroma del carnero que estaba terminando de asarse en el horno.

Axil apuró su jarra de hidromiel y su lengua se sintió locuaz. Mucho más locuaz que de costumbre.

Entre las divertidas risas de su audiencia. Axil relató anécdotas de Therión, el mago de los magos. Recordó la ocasión en que un elfo bobalicón le ganó el Grimoire, el gran libro de todos los hechizos, en una partida de dados. Recordó la gran sequía de años atrás, cuando Therión invocó a la lluvia y terribles inundaciones acabaron con todas las cosechas de North Kyle.

De repente, y sin que Axil lo advirtiera, las risas cesaron. Durante unos segundos, sólo los entrecortados golpes de un bastón fueron el acompañamiento de la pertinaz voz de Axil.

Sintió una mano asir fuertemente en su hombro, haciéndole daño y, al volver airadamente la cabeza, los retadores ojos de Axil, tropezaron con la penetrante mirada de Therión, el gran maestro de todos los magos, el de la barba larga, el de la cabeza calva.

Sus amigos habían huido atropelladamente y Axil aterrorizado, miraba el suelo y tartamudeaba excusas que jamás atendería el orgulloso maestro.

La majestuosa figura brillaba fantasmagóricamente, alumbrada por el resplandor de las brasas, aquel crepúsculo de primavera que se había tornado oscuro y frío súbitamente.

Therión habló con voz de hojas secas al estrujarse, la voz que utilizaba cuando hablaba con un neophyte *(con un no iniciado)*. Le recordó su origen, la miseria y suciedad en que vivían sus padres, e hizo especial hincapié en que había sido él quien le había sacado de aquel mundo cuando le tomó como discípulo.

El maestro levantó lentamente su nudoso dedo y un rayo cayó del cielo con un estruendo ensordecedor. Donde había estado Axil, sólo quedaba una pequeña nube de humo.

El Grimoire

Sobre cada una de las mesas había un libro. Axil anduvo hacia la izquierda y tomó el primero de ellos. Una terrible sensación de dolor le obligó a convulsionarse. Aquel libro era una trampa. Se sintió muy débil.

Cuando sus ojos, ya acostumbrados a la penumbra, se fijaron en las letras de oro escritas en el lomo del segundo libro, el corazón le dio un vuelco. Era el Grimoire, el libro sagrado de los druidas que desde tiempos inmemoriables sólo había pasado de manos de gran maestro a manos de gran maestro y que Therión perdiera alegremente en una partida de dados, quizá en la confianza de ser ya poseedor de todos los conocimientos contenidos en él.

Cuando Axil abrió el libro no pudo contener un rictus de desilusión. Estaba roto. El elfo bobalicón había pasado el rato arracándole páginas al mayor tesoro de los druidas.

Axil echó el libro en su bolsa y encaminó sus pasos al oeste, decidido a salir de aquel apestoso laberinto de mazmorras. En la habitación contigua observó un signo cabalístico en la pared. Pasó horas intentando interpretarlo y,



cuando se dio por vencido, abrió el Grimoire mutilado y se puso a buscar algún conocimiento útil entre los restos del libro.

Lo que vamos a referir a continuación son los conocimientos que Axil aprovechó del gran libro y de algunas de las páginas sueltas que encontró en su camino, así como las experiencias y trucos que le ayudaron a salir de las mazmorras situadas bajo el lúgubre castillo de Collodon's Pile, al sur de Graumerphy.

El principio

Al empezar el juego aparecen en el menú de presentación los valores de estamina, dificultad y suerte. Pueden ser intercambiados entre sí, pero siempre convendrá mantener como valor máximo el de la estamina.

Se puede guardar en cinta una partida en curso para reanudarla posteriormente, así como el estatus del personaje. Para ello, siempre que el programa os lo permita, deberéis volver al menú principal pulsando la tecla «O». Es conveniente recordar que cada vez que realicéis esta operación os costará tres puntos de estamina. Después podréis reanudar el juego donde lo hubiérais parado.

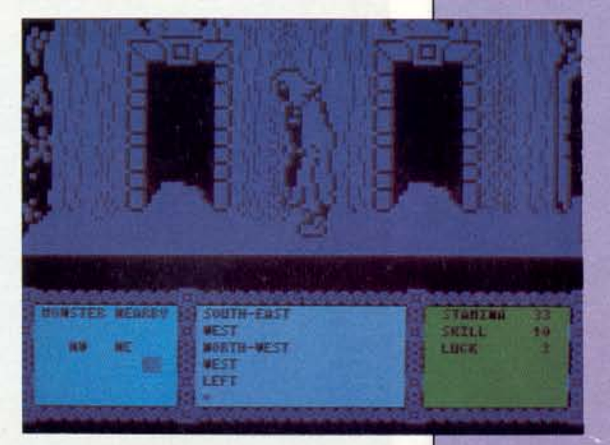
Perder estamina es facilísimo. Sólo hay que rozarse levemente con cualquiera de los personajes del juego. Para guardarla, hay que encontrar comida. **«JAR», «LOAF»** y **«STONECAKE»** no son objetos, sino estamínicas viandas.

Los demonios

El poder de invocarlos está contenido en el Grimoire. Cada uno de ellos tiene un amuleto y el hecho de no poseerlo implica una muerte segura en el **«FURNACE»**. Hay que depositar el amuleto en la parte contraria de la habitación en que nos vayamos a situar y proceder a la invocación.

Para invocar hay que pulsar la tecla **«I»** y a continuación teclear el nombre del demonio *(INVOKE ASTAROT)*. Para hablar con ellos, así como para hacerlo con el resto de los personajes del laberinto, hay que pulsar las comillas, el nombre del personaje, *(coma)* y a continuación el mensaje de una sola palabra: **«ASTAROT,MISERY.**

Los demonios son seres impacientes. No se les puede hacer esperar. La más pequeña dilación y Axil acabará quedándose en el Furmace.



ASTAROT.—Tiene poder para transportar de un lugar a otro. Deberéis comunicarle el lugar del laberinto al que deseáis ir. Su amuleto es «Sword», la espada. Debéis recordar que el amuleto permanecerá en el lugar en que le hayáis invocado.

MAGOT.—Sabe en qué lugar del laberinto se hallan los objetos. Su amuleto es «Sunflower», el girasol. Os evitará dar muchas vueltas inútiles.



BELEZBAR.—Conoce la utilidad de los objetos. Para invocarle no se puede ser un simple neophyte, ya que siente hacia ellos especial aversión. Su amuleto es la «Mantis».

ASMODEE.—Es necesario ser philosophus para convocarle a nuestra presencia. Su ayuda es indispensable para poder alcanzar una de las salidas. Su amuleto es la piedra «Ruby».

No sólo los demonios os pueden mandar al Furnace. Si pasáis a través del **«CHASM»** *(abismo)*, la especie de montañita situada en un calabozo azul marino en el nivel cuatro, la aventura también habrá concluido para vosotros. Como en el caso de los demonios, también existe un talismán contra el abismo. No os pasará nada si portáis el **«FLASK».**

Apex

Es el guardián del laberinto y el único habitante que muestra cierta simpatía por Axil. Su cara graciosa y su porte bonachón no deben inducirnos a engaño. El contacto con Apex resta energía.

Podemos llamar a Apex gracias al hechizo «CALL», tecla «C», que se encuentra en una de las páginas perdidas del Grimoire («SCROLL»).

También podemos llamar a otros personajes, pero sería absolutamente perjudicial.

La función de Apex es parecida a la del demonio Belezbar. Nos ayuda a localizar determinados objetos e inventará bonitos juegos de palabras con el fin de volvernos locos intentando descifrarlos.

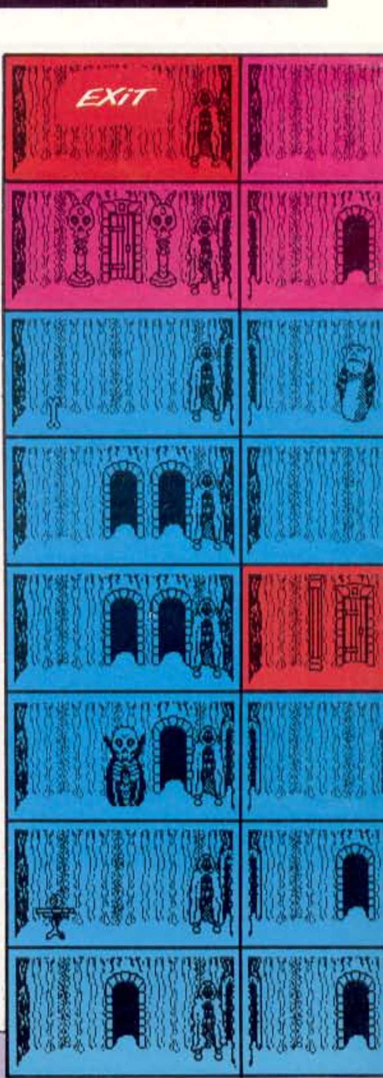
Cuando los sevicios de Apex no sean necesarios, basta decir —«APEX,THANKS, para que se despida amablemente y abandone la estancia.

Otros conjuros

En el Grimoire, junto con **«INVOKE»**, existen otros dos conjuros.

— **«FREEZE»** *(congelar)*, letra **«F»**. Inmovilizará momentáneamente a cualquier enemigo. Su efecto es muy corto.

— **«BLAST»** *(pase mágico)*, letra **«B».** Es la principal forma de lucha y la única eficaz contra los que protegen los caminos. Hay que tener en cuenta que tras un ataque nuestro, los contrarios contraatacarán a su vez; por tanto, es necesario observar el nivel de estamina del monstruo, así como los nuestros de estamina y skill, antes de atrevernos a entrar en combate.



Cuanto mayor sea nuestro nivel de skill, más potente será el hechizo.

Otro conjunto que encontraremos a lo largo del juego es:

— **«TRANSFUSION»,** letra **«T»**. A medida que vayamos solucionando pasos del juego, iremos acumulando **«puntos de experiencia».**

Utilizando este hechizo, podremos transformarlos en estamina, aumentando nuestra esperanza de supervivencia.

Los personajes

En los 255 calabozos nos podemos ir tropezando con los 21 tipos de criaturas diferentes que pueblan el laberinto. Hombres lobo, gostlins, fantasmas, trolls, wyverns, vampiros y medusas son los monstruos menores, mientras que Rabak, el Fénix, la Hydra, el Cíclope y Slug constituyen la estirpe de los monstruos mayores.

Existen algunos talismanes contra ellos que nos permitirán vencerles sin necesidad del hechizo **«BLAST»**. He aquí algunos ejemplos:



— El espejo *(«MIRROR»)*. Perseo acabó con la Medusa cuando ésta vio reflejada su imagen en él.

— La estaca *(«SLAT»)*. Ulises mató al Cíclope clavándosela en su único ojo.

— El ajo *(«GARLIC»)*. El tradicional remedio contra los vampiros.

— La pepita de plata *(«NUGGET»)*. Drástica solución contra los hombres lobo *(«WEREWOLFS»)*.

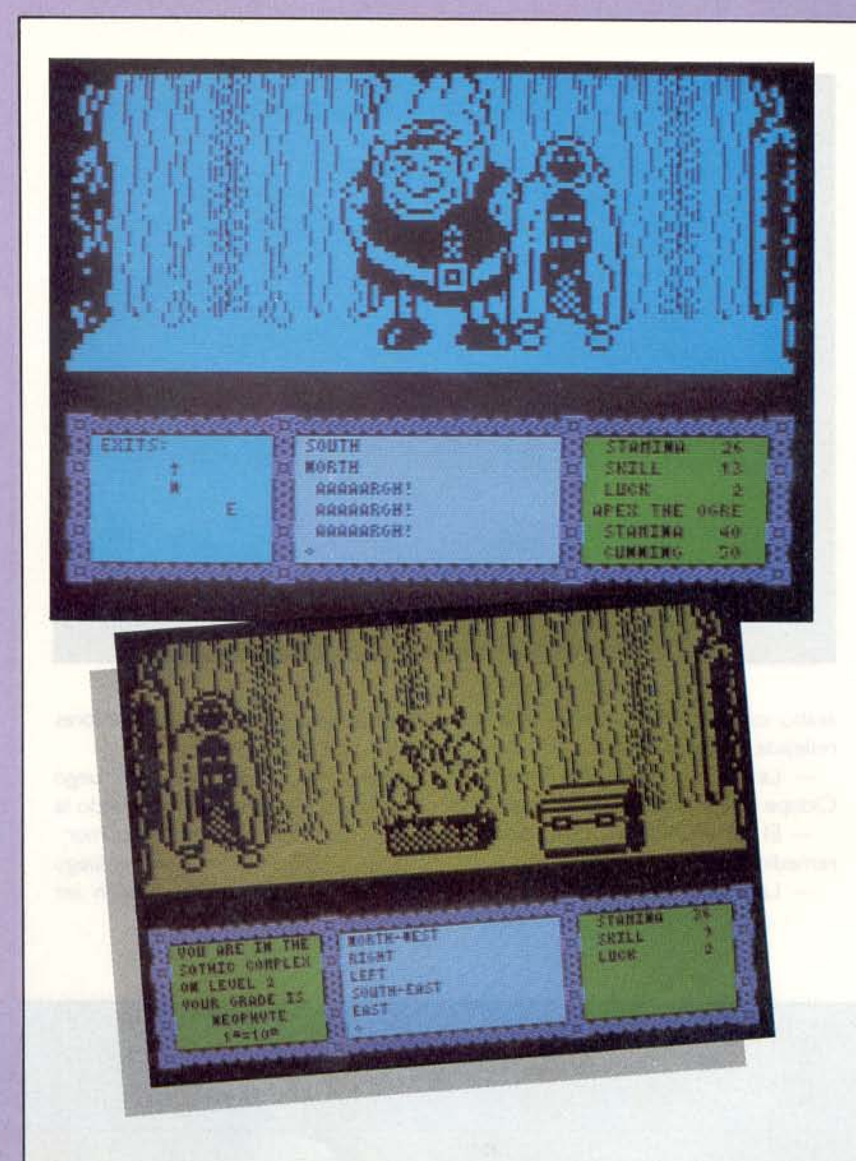
Como veis, las soluciones del juego se pueden ir encontrando utilizando la lógica y un poco de sentido del humor.

Caso aparte lo constituyen el fuego y la fuente, que también pueden ser

ZELATOR

SATOR AREPO TENET OPERA ROTAS

PHILO-SOPHUS



transportados del modo adecuado.

— El fuego desaparecerá si llevamos el **«CLASP»** *(broche, en este caso con forma de salamandra)*. Es conocida la creencia de que las salamandras pueden sobrevivir en el fuego.

— La fuente desaparecerá si decimos la frase **—«WATER,FALL.**

Los objetos

Existen 280 objetos esparcidos por el laberinto, cada uno con una utilidad peculiar.

Algunos objetos están protegidos por trampas. Suelen ser habitaciones en las cuales, al coger un objeto, se desprenden gases letales de un cesto e impiden el camino de vuelta. En este caso, debéis sustituir el objeto que necesitéis por otro del mismo peso o tamaño. Por ejemplo, la bola («BALL») por la concha («SHELL»). Las cosas volverán a la normalidad.

Las puertas cerradas

Existen tres tipos de puertas.

— Puertas de peaje. Las reconoceréis porque junto a ellas hay colgado un cuadro con dos circuitos pequeños. Para franquearlas hay que depositar una bolsa de oro en la mesa de la derecha.

— Puertas con guardianes. Los guardianes son las columnas con cabeza de lobo o calavera cornuda que rodean la puerta. Para pasar, es necesario decirle a la puerta la contraseña *(«PASSWORD»)* y la respuesta al acertijo que formularán los guardianes.

Ejemplo: en el nivel uno, en Wolfdorp, podríamos mantener el siguiente diálogo:

—«GUARDS, DOOR

—«CRY AND ENTER DOOR

—«DOOR, WOLF

—«LICK!...

..., y la puerta se abre.

— Puertas con llave. El nombre de la habitaciones en la que están guarda relación con un signo del zodiaco, y su llave la encontraréis sobre una mesa, bajo el signo correspondiente. Al dejar la llave, como en el caso de las puertas de peaje, se abrirá.

Ejemplo: **«The room of arrows»** *(flechas)*, guarda relación con sagitario y **«The room of rains»** *(lluvias)* con acuario.

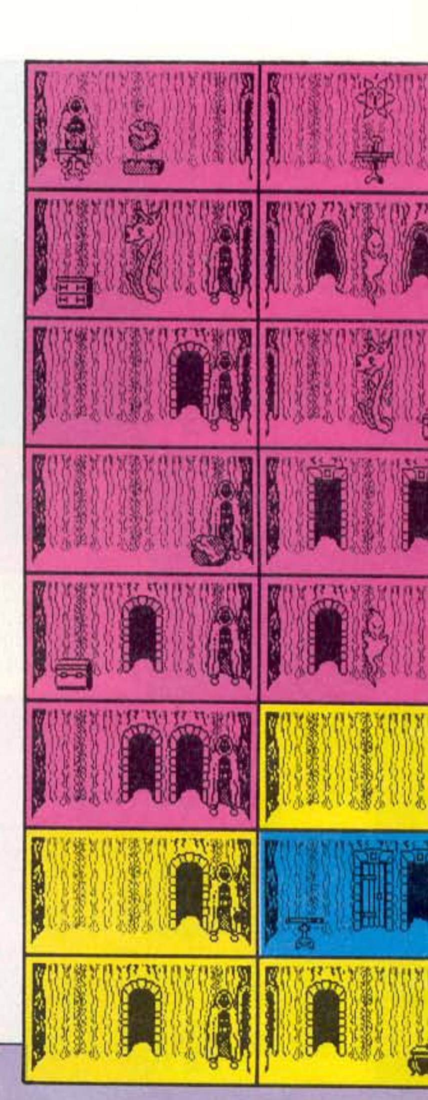
Grados

Según los señores de Gargoyle, para llegar al grado máximo de mago hay que pasar por diez etapas. En este juego sólo se nos permite pasar por cuatro de ellas. Quizá el resto está reservado para próximos juegos.

— ZELATOR. Tras decir las palabras —«DOOR, SILENCE ante la puerta correspondiente, Axil hincará humildemente la rodilla y será elevado al grado de Zelator en el orden exterior.

—PRACTICUS. Los guardianes os pedirán que busquéis el pájaro de fuego. Realmente, hay dos sistemas de atravesar la puerta:

1. Buscar los tres huesos del esqueleto, **«ULNA»**, **«THIGH»** y



«SKULL». Sacar el pergamino del caldero y echar dentro los huesos, uno detrás de otro.

Al preguntar **—«CAULDRON, ACHAD** se os dará la información —«LAZA FOR THE DOOR.

2. Buscar «EGG» y dejar en su lugar un objeto del mismo peso *(«SHELL» o «BALL», por ejemplo).* Ir a la habitación verde donde hay fuego *(hay que llevar el «SALAMANDER CLASP»).* Soltar «EGG» en el nido, apartarse y decir —«NEST, PHOENIX. Cuando aparezca el pájaro de fuego hay que decir **—«PHOENIX, DOOR.** Obtendréis una contestación idéntica al caso anterior: **—«LAZA FOR THE DOOR.**

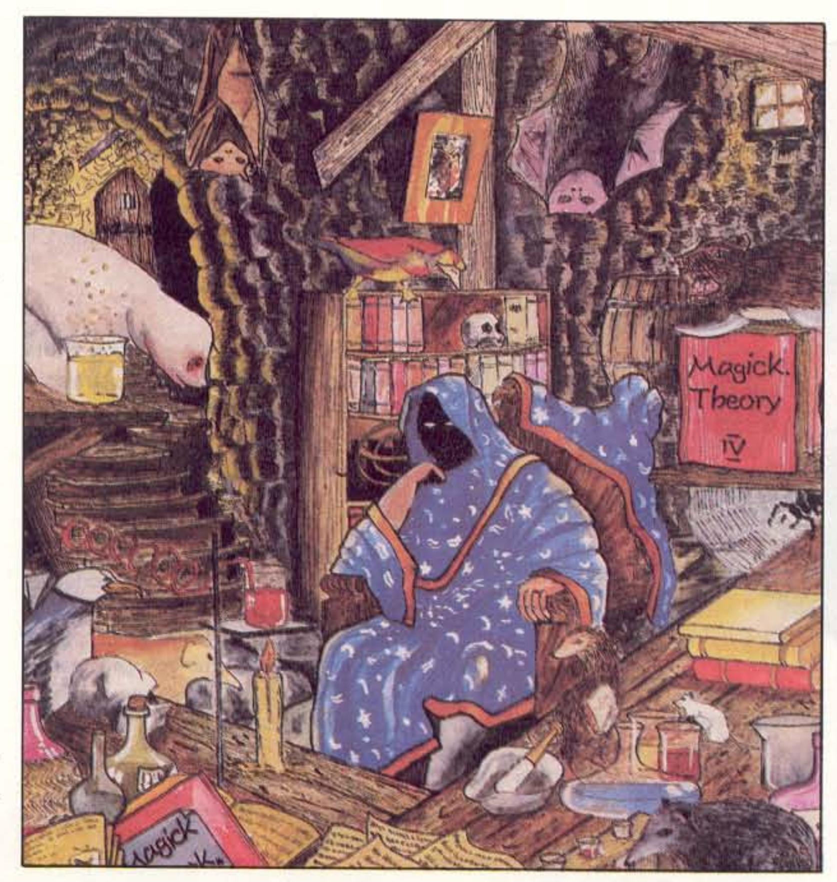
Con **—«DOOR, LAZA** la entrada de PRACTICUS quedará expédita.

— PHILOSOPHUS. Los guardianes os pedirán el nombre del gran signo que vimos al principio del juego. No os calentéis más la cabeza. La respuesta es:

—«DOOR,SORONOROS

Salidas

El juego tiene tres salidas. No esperéis ver un bonito final. Tras leer la fra-





se «Bien hecho, Axil, el muy capaz. Has conseguido ingeniártelas para salir», veréis que podéis seguir vagando por el laberinto como si nada hubiera pasado. Intuímos que los autores del juego han querido hacernos suponer que las salidas están en el exterior, en el castillo de Collodon's Pile y que en el caso de que Axil sea masoquista, puede volver a los calabozos cuando le plazca.

1.ª salida. **«THE EYE OF HEAVEN».**

La pregunta de los guardianes es:

—«AN EYE FOR AN EYE TO ENTER PARADISE

—«DOOR, LONG

—CLICK!

2.ª salida. Es la que teóricamente sube al castillo de Collodon's Pile.

—«TO ENTER SAY A NUMBER OF MAGICK WORDS

—«DOOR, ELEVEN

—CLICK!

3.ª salida. Es la que sube a la cripta del castillo. Requiere un tratamiento especial. Los guardianes contestarán a nuestra pregunta.

—«NO HAY LLAVE PARA LAS TUMBAS. UN PHILOSOPHUS ME DESTRUYE.

Para abrirla vamos a invocar a ASMODEE. Recordad que sólo podemos hacerlo siendo philosophus. No os preocupéis por el talismán. La piedra rubí es esa gorda que veis en la pantalla. Colocad a Axil en el lado izquierdo e invocad sin miedo a ASMODEE. Cuando estéis en su presencia, decid:

—«ASMODEE,DOOR

y ASMODEE destruirá la puerta que va a las tumbas.

Informaciones útiles

— En la ventana inferior izquierda de la pantalla a la que se accede con la letra «Z» se nos irá mostrando nuestro inventario, los hechizos que portamos, nuestra situación y las salidas de cada una de las habitaciones del laberinto. Fijaos en que los cambios de nivel vienen representados por una flechita en la puerta correspondiente.

— La **«P»** o la **«D»,** seguidas del nombre de un objeto, sirven para tomarlo o dejarlo, respectivamente.

— La **«X»** seguida de **«OBJECT»** sirve para examinar un objeto. Es imprescindible para saber qué es un objeto y si debemos cogerlo o no. También podemos utilizar la **«X»** seguida del nombre del objeto. Apex puede a veces realizar la misma función.

— Para movernos es suficiente teclear la primera letra del punto cardinal correspondiente, o la primera de cada uno de los dos, si es compuesto.

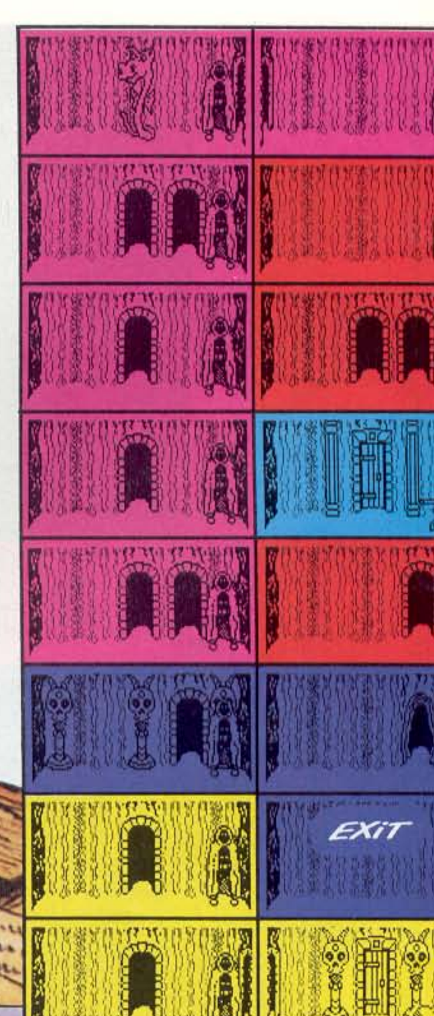
— El ordenador aceptará varios comandos seguidos separados por comas.

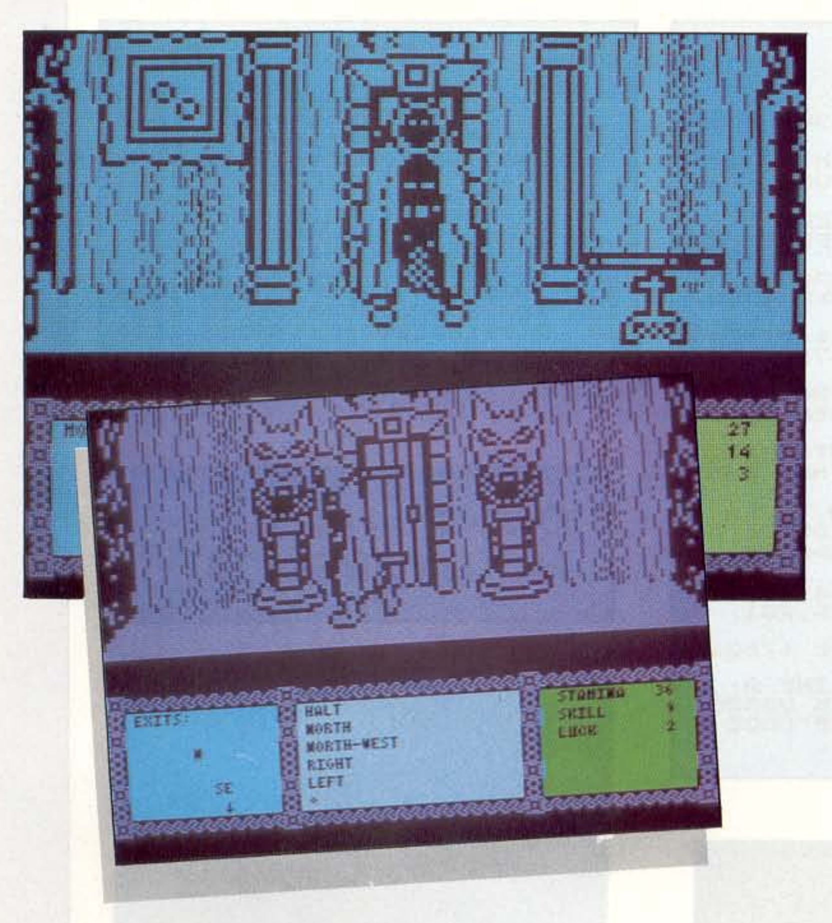
— **«DELETE»** anulará el comando que se está escribiendo, y «H» el resto de los que quedan por ejecutarse.

— No debéis invocar a un demonio en presencia de Apex, ni invocar ni llamar a nadie en las habitaciones que suben de grado. La sobrecarga psíquica acabaría con vosotros instantáneamente.

El cargador

He aquí algunos hechizos procedentes del nuevo Grimoire, netamente mejorado, escrito años después por la sabia mano del maestro Therión de Graumerphy, el de la cabeza calva, el de la larga barba.





Al cargar el juego, observaréis que concede valores máximos de estamina, skill y luck. Podéis acabar con cualquier enemigo utilizando «BLAST» una sola vez.

— Con la opción de infinita estamina tenéis energía asegurada para toda la partida.

— Si aceptáis la opción de atravesar puertas y muros, podréis descubrir todos los secretos del juego en un santiamén. No olvidéis ir siguiendo el mapa.

— La opción **«sin Furnace»** implica que si los demonios os mandan a él, permaneceréis en el mismo sitio. Para evitaros problemas, observaréis que os hemos quitado el abismo. Si habéis cogido infinita estamina, estáis obligados a utilizar esta opción, ya que si no, jamás podréis volver al menú desde el Furnace.

— Si cogéis la opción de invocar sin amuletos, podréis permitiros el lujo de poder hablar con todos los demonios en cualquier momento y sin dejar de ser un simple neophyte.

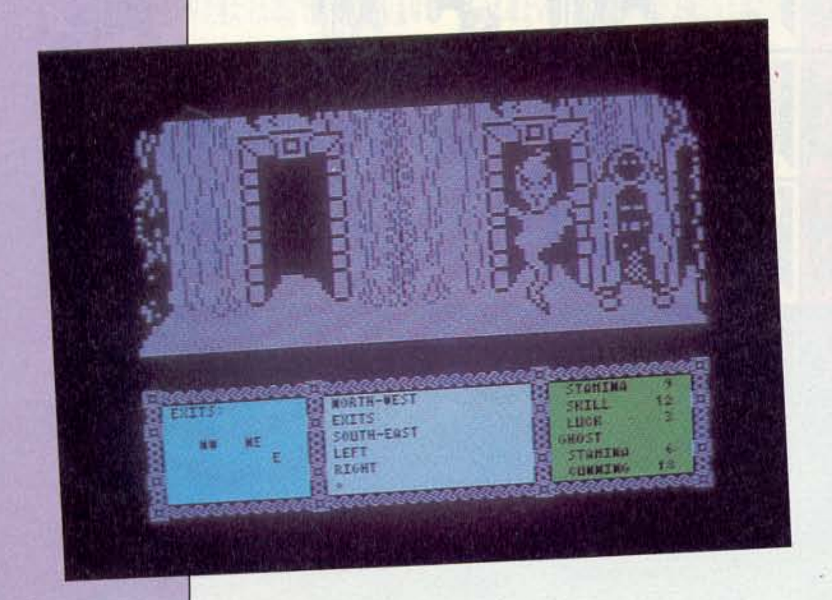
— El desplazamiento mágico permite trasladarse de una habitación a otra por arte de magia. Puedes seguir desenvolviéndote normalmente dentro de cada habitación.

Heavy on the Magick

SPECTRUM

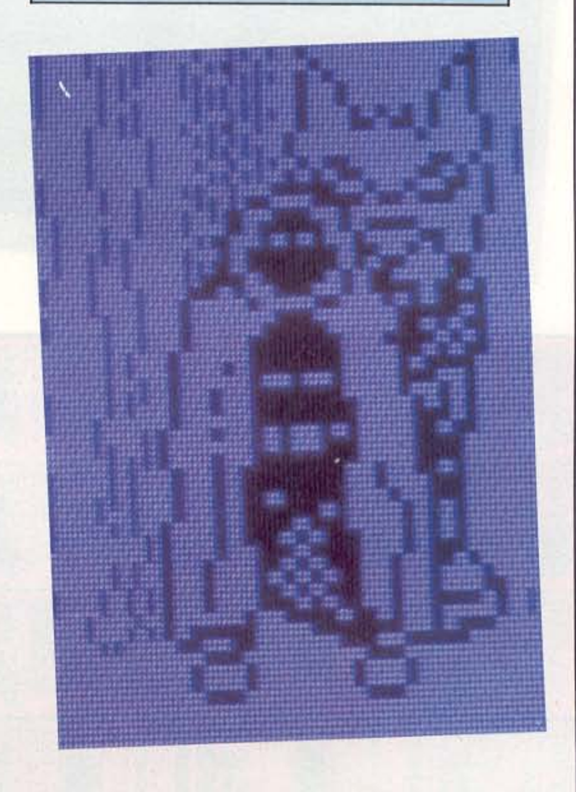
```
 10 LOAD ""CODE 47821,130: POKE
 23658,0: CLS
 20 INPUT "INFINITA STAMINA(s/n
)";a$: IF a$<>"s" THEN POKE 4794
6,0
 30 INPUT "ATRAVESAR PUERTAS(s/
n)";a$: IF a$<>"s" THEN POKE 479
04,0
 40 INPUT "ATRAVESAR MUROS(s/n)
";a$: IF a$<>"s" THEN POKE 47907
,0
 50 INPUT "SIN FURNACE(s/n)";a$
: IF a$<>"s" THEN POKE 47914,24:
 POKE 47915,14
 60 INPUT "INVOCAR SIN AMULETOS
(s/n)";a$: IF a$<>"s" THEN POKE
47930,0: POKE 47932,8
 70 INPUT "DESPLAZAMIENTO MAGIC
O(s/n)";a$: IF a$<>"s" THEN POKE
 47913,0
 80 PRINT #0;"PULSA UNA TECLA Y
 CARGA LA CINTAORIGINAL DESDE EL
 PRINCIPIO": PAUSE 0: PAPER 0: B
ORDER 0: INK 0: CLS
 90 LOAD ""CODE : POKE 47093,0:
 POKE 47095,0: POKE 47280,201: R
ANDOMIZE USR 47821
1000 LOAD "HEAVYPOKE"CODE 47821,
130
1001 SAVE "MICROHEAVY" LINE 0: P
OKE ((PEEK 23635+256*PEEK 23636)
-19),181: SAVE "HEAVYPOKE"CODE 4
7821,130
```

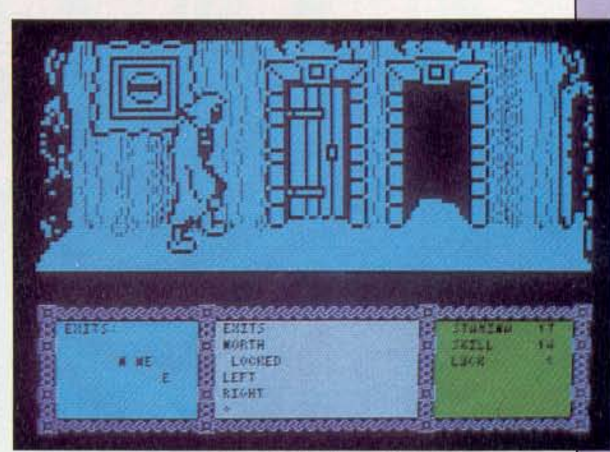




LINEA	DATOS	DATOS
1	3180BBD921E0BFD9DD21	1500
2	20401178773E9937CDF1	1068
3	B7F3DD21000011E8033E	994
4	99CD79B8F3DD2180BB11	1492
5	80443E99CD79B8FE01F5	1421
6	AF329BAA3293A9329DA9	1292
7	32A9A9213E992294A921	1020
8	3E59229EA922AAA92100	918
9	0022A084229C84211801	706
10	22CD843EC332D8862133	1112
11	7922D9863EC9321CA03E	1069
12	18323D922100002225C92	586
13	21771822B081F1C3B3B8	1314

DUMP: 47821
N.º BYTES: 130





MOVIE

Fernando HERRERA GONZALEZ

Jack Marlow se dio cuenta de que su verdadera vocación había sido siempre ser un pacífico camarero. Pero era demasiado tarde. Había aceptado el trabajo e iba contra sus principios echarse atrás para llevar algo a cabo.

Todo empezó esa mañana, cuando el inspector en jefe del distrito penetró en su recién instalado despacho.

—Vengo a proponerle un **«trabajillo»** —había dicho.

—Lo acepto —respondió Marlow sonriendo con fanfarronería.

—Permita primero que le explique su misión. Puede que una vez conocida su asentimiento no sea tan rápido —dijo el inspector, con una sonrisa irónica.

Y comenzó a explicarla. Se trataba de infiltrarse en la guarida del pérfido Bugs Maloe *(que por sus hazañas dejaba a «Al Capone» como un aprendiz)* y conseguir una cinta de pruebas que darían con los huesos del «gángster» en la cárcel. La oportunidad era única, pero no lo podía hacer un agente policíaco, pues todos eran conocidos por la banda de Bugs. Por eso habían recurrido a él, porque era el mejor de su profesión *(y el único disponible en este momento en la ciudad, era él aunque esto no lo dijo el policía).*

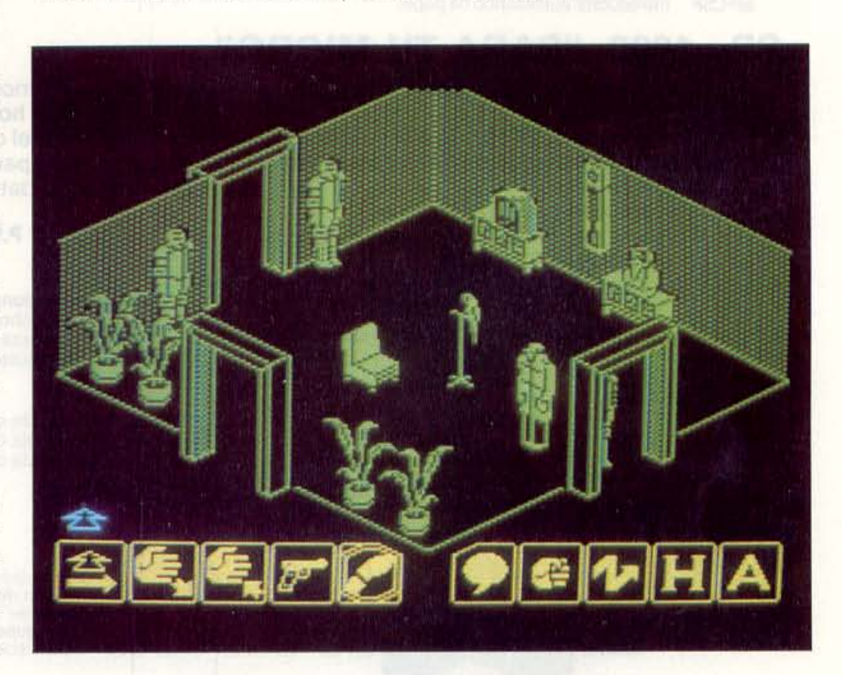
—No piense que el trabajo es fácil. Aparte de los numerosos agentes de Bugs, los principales accesos a su oficina están custodiados por armaduras mortales, que sólo despejarán el camino al decir la contraseña correcta.

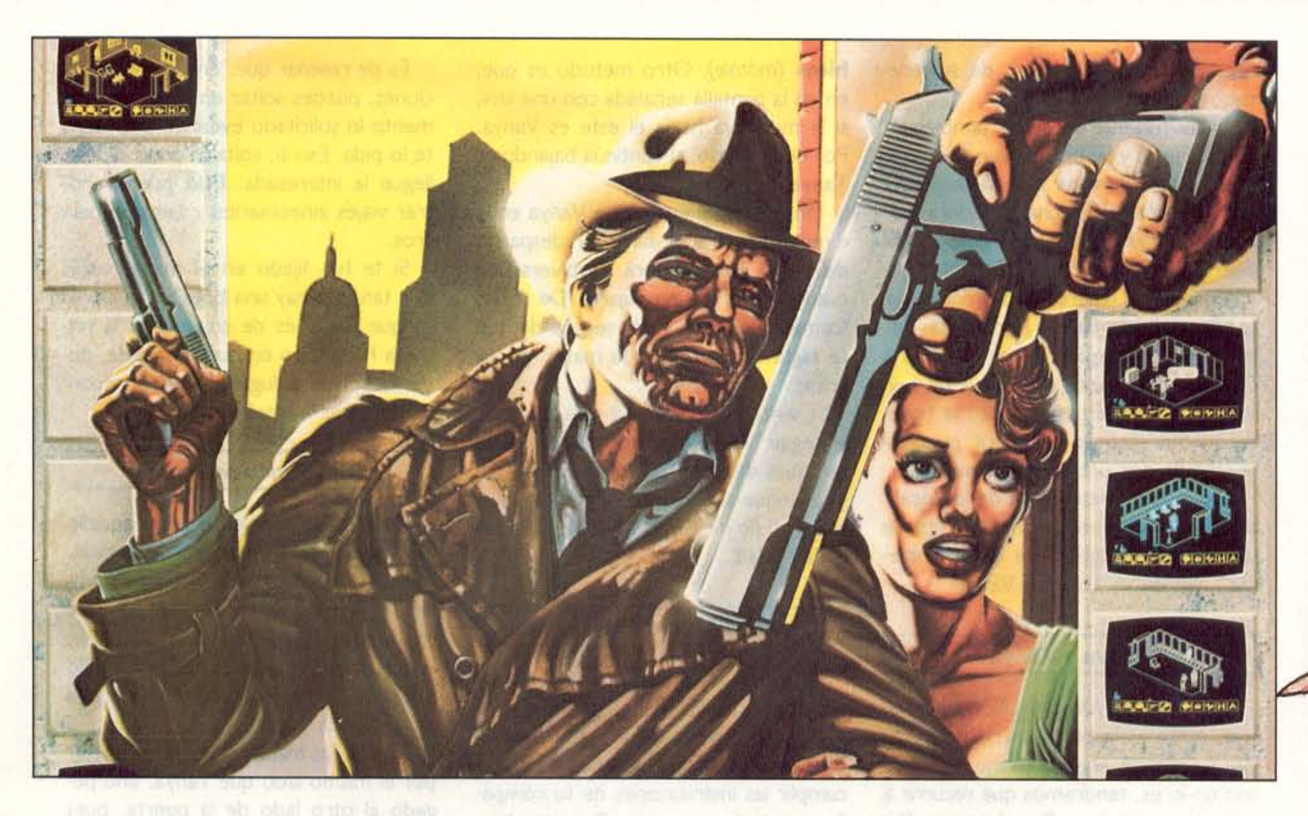
—¿Cómo podré llegar a conocer dichas contraseñas? —*preguntó Marlow*; al tiempo que la preocupación comenzaba a hacer mella en su mente.

—Intente sobornar a los soplones que encontrará por esos sitios. No todos los agentes de Bugs son leales a él. Lo son más al dinero. Además, tenemos infiltrada en la guarida a la agente Tanya, que conoce las contraseñas. Búsquela y haga que le guíe hasta el despacho de Bugs.

Pero, tenga mucho cuidado. Su hermana gemela es fiel a Bugs y le conducirá a trampas si se entera de que usted es detective.

—¿Cómo las distinguiré? —*cuestionó ahora Marlow.*





—Como es lógico, Tanya no lleva la placa policial puesta...

—Comprendo, no la pega con el traje —afirmó, convencido, el superdetective.

—No exactamente —repuso el inspector, mientras unos pensamientos no muy optimistas sobre el futuro de la misión cruzaban por su mente.

—Está bien, es todo lo que necesito saber. Adiós —dijo Marlow, acompañando al asombrado inspector a la puerta—. Mañana tendrá esa cinta.

Un superdetective en apuros

Todo el optimismo que había poseído a Marlow durante la entrevista, le abandonó ahora, a punto de comenzar la misión que con tanta decisión había asumido. La verdad es que era un novato en esto de ser detective: éste sería, de llevarlo a cabo, su segundo caso. El primero lo había resuelto con brillantez, aunque con un poco de fortuna, según reconoció el propio Marlow. Lo cierto es que recuperó los diamantes de lady Farrell, aunque dejó su casa como unos zorros tras los registros que realizó en ella.

Jack Marlow miró apesadumbrado a través de la ventana de su despacho. Quizás no lo volvería a hacer.

El juego

En esta posición le encontrarás si comienzas a jugar. Empieza la aventura, la odisea de un detective en terreno enemigo. Al principio Marlow no lleva nada. Puede hacer, sin embargo, un gran número de acciones, que están representadas por iconos en la parte inferior de la pantalla. De izquierda a derecha, éstas son las acciones que representa cada icono:

— Selección de un objeto: al dar al disparo, se moverá una flechita indicándonos el objeto listo para tirar o soltar.

— Soltar el objeto señalado por la flecha.

— Coger objeto: puede llevar hasta un máximo de cuatro.

— Disparar: sólo lo puede hacer si lleva pistola con balas.

— Andar.

— Hablar: tras dar al disparo aparece un **«bocadillo»** *(como en el de los tebeos)*, donde escribiremos lo que queramos decir. Se finaliza la frase con **«ENTER»**.

— Pegar puñetazos.

— Tirar objetos: cada objeto volará hasta una distancia determinada, según del objeto que se trate. Normalmente, rebotarán en paredes y suelo antes de pararse.

Las otras dos opciones no conciernen al detective, sino al propio juego. Se trata de pararlo y de abortarlo.

Primeros pasos

Lo primero es hacerse con una pistola, lo cual no es problemático, porque cerca de la salida hay una. Sin embargo, no es conveniente usarla, pues se pierde mucho tiempo disparando y, además, dejamos a Marlow sin moverse, con lo

que puede ser fácil presa de sus enemigos.

Es conveniente conseguir también algo de dinero y un bolso. Hay dinero en una pantalla cercana a la salida, pero está custodiado por una armadura *(número 1 en el plano)*. Para despejar la puerta, la contraseña es **«OPEN»**.

Consigue el dinero. Ahora comienza la búsqueda de Tanya. Recorre las habitaciones que aparecen en el plano y procura, entretanto, conseguir un bolso o dos. Hazte también con la botella, aunque esto es más difícil, pues está vigilada por uno de los **«malos».**

Seguramente en alguna de las localizaciones nos encontraremos con una de las gemelas. Surge ahora otro problema... ¿quién es Tanya o Vanya?

Tanya y Vanya

Si esto fuera una película, ya sabríamos quién es la buena: sería más guapa, su mirada enamoraría... Pero como no lo es, tendremos que recurrir a otras características. Por el aspecto físico no las podemos distinguir, así que atendamos a su comportamiento.

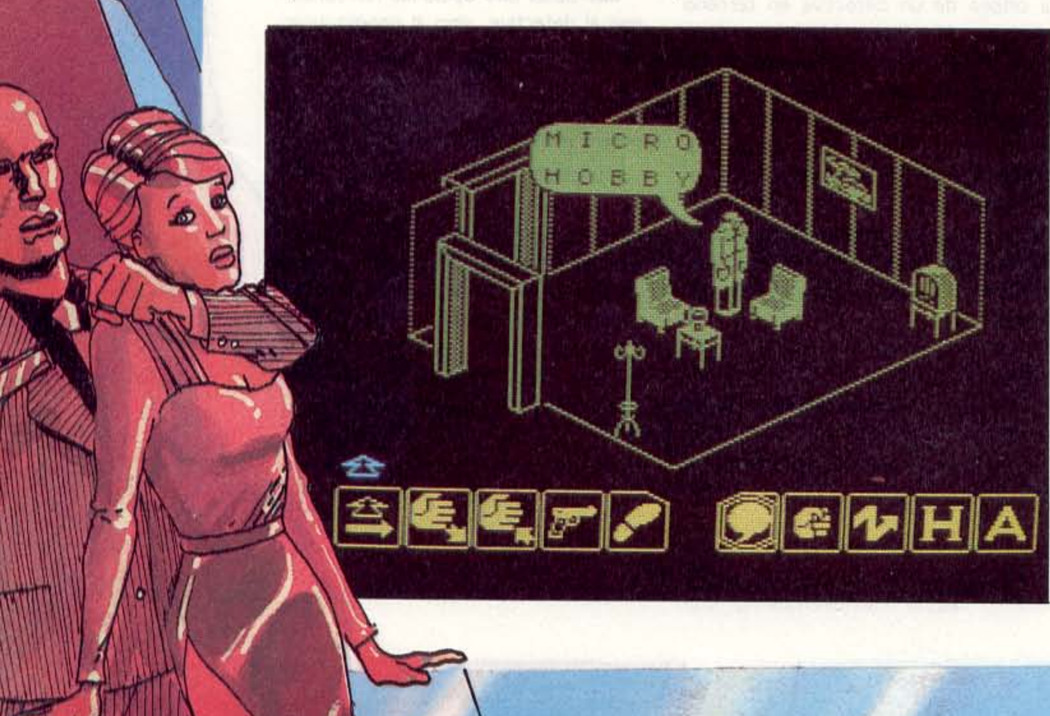
Sabiendo, por el plano, dónde está la oficina de Bugs, podríamos decir que si vemos que no va en esa dirección, es Vanya. Esta regla puede valer, pero no es segura. En general, Tanya nunca usa expresiones del tipo **«Eliminate him»** *(mátale)*. Otro método es que, en en la pantalla señalada con una «x», si la mujer va hacia el este es Vanya. Por el contrario, si continúa bajando es Tanya.

Más pistas. Si empujas a Vanya en la dirección correcta hacia el despacho de Bugs, ésta tenderá a volverse en cuanto dejes de empujarla. De todas formas, y aunque estés seguro de que se trata de Vanya, no la mates, por si acaso.

Es sencillo encontrar la ruta que suele seguir Tanya, aunque no es general, pues depende del lugar en que salga, aunque siempre la toma en la calle principal *(la de 13 pantallas de longitud)* de la ciudad.

La persecución de Tanya

Una vez encontrada e identificada, comienza lo difícil del juego: cuidar de tu vida y la de tu guía hasta llegar al despacho del «gángster». Deberás cumplir las instrucciones de tu compañera en todo momento. Durante el camino te pedirá, por lo menos, un bolso y dos veces el whisky. Si hace el recorrido completo *(es decir hasta el despacho de Bugs)* te pedirá también el dinero. Estas peticiones las hace siempre en las mismas habitaciones, negándose a continuar si no cumples lo pedido.



Es de reseñar que, en dichas habitaciones, puedes soltar en cualquier momento lo solicitado evitando que luego te lo pida. Eso sí, soltarlo antes de que llegue la interesada. Esto puede ahorrar viajes innecesarios y también peligros.

Si te has fijado en el mapa, verás que tan sólo hay una botella. Lo cierto es que, después de soltarla en la primera habitación en que te la pida, deberás volver al lugar donde la encontraste, pues volverá a aparecer.

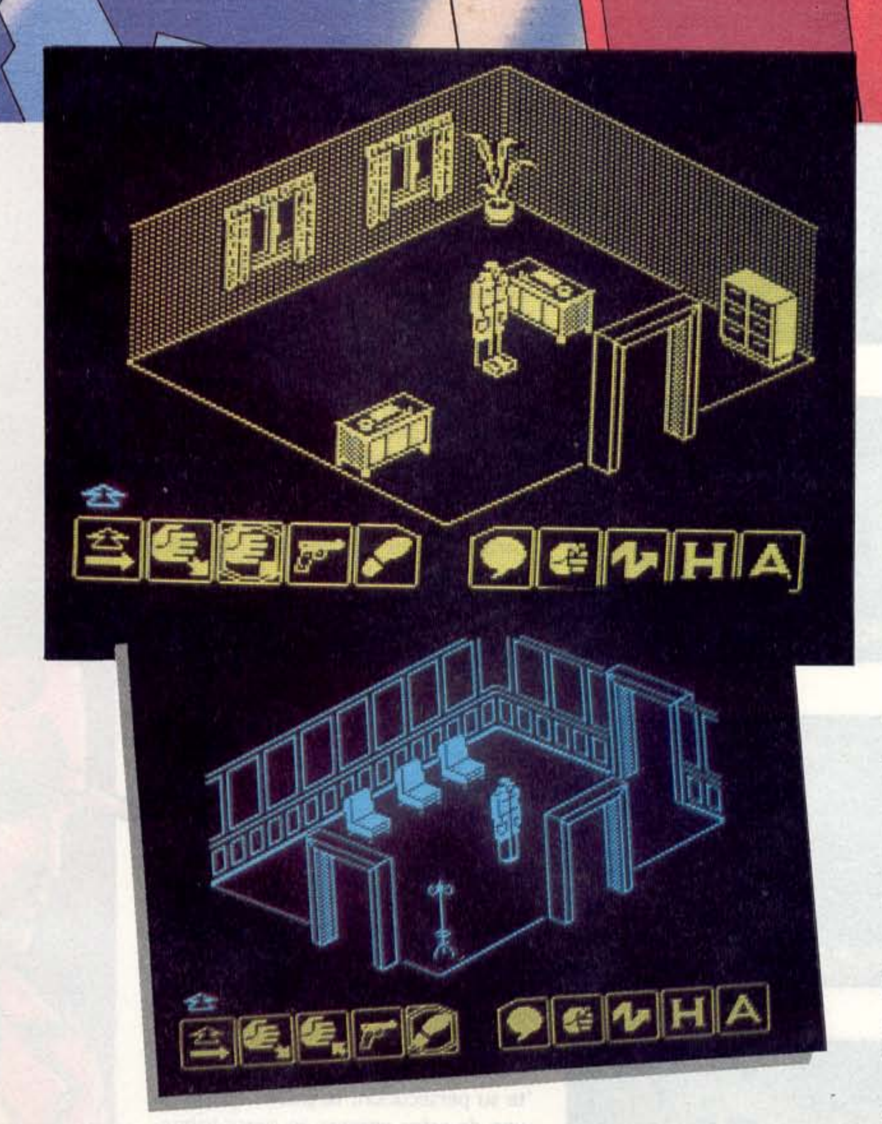
Eludiendo peligros

Para Tanya es mortal todo aquello que lo es para ti. Armaduras, pelotas, perros y **«malosos»** supondrán trampas constantes de las que tendrás que liberarla. Debes pensar que, si muere, es como si lo hubieras hecho tú: sólo ella conoce la contraseña que franquea el paso hacia Bugs.

Contra los malos, procura no entrar por el mismo lado que Tanya, sino pegado al otro lado de la puerta, pues podría morir ella al dispararte los matones. Mientras tu acompañante se mantenga en una sala con «malos», tú debes distraerles, dando vueltas a su alrededor, evitando acercarte mucho a él y cambiando de dirección en cuanto enfile la tuya. Sal de la habitación en cuanto lo haya hecho Tanya y procura que no vuelva a la sala dejada.

Si ves que en una habitación con dos puertas sólo Tanya no se decide a salir, empújala para que salga y ahorrarás tiempo. Esto no lo podrás hacer si te pide algo en esa habitación y no lo haces: se negará a salir. Este método es muy útil para distinguir entre Vanya y Tanya, como ya se explicó en otro apartado. De todos modos, cuando la empujes, procura no abusar mucho...

Pero los verdaderos peligros para Tanya son los perros, armaduras y pelotas. Con los perros, confía en tu suerte. La única solución es empujarla hacia determinadas direcciones para que no la maten, pero esto es muy difícil, más aún teniendo en cuenta que no suelen estar solos. En la ruta marcada en el mapa sólo tiene que pasar por una habitación con tres perros.



Las armaduras y las pelotas son mucho más fáciles. Deberás preparar el camino. Para esto nos basamos en lo siguiente: supongamos una armadura moviéndose horizontalmente; si la empujamos *(con un objeto, por supuesto)* pasa a moverse verticalmente. Si ahora salimos de la habitación y volvemos a entrar, encontraremos a la armadura moviéndose horizontalmente en la misma posición en que la dejamos al salir de la habitación. De esto se desprende, que las podemos colocar en la posición de la pantalla que deseemos. Lo mismo vale para las pelotas que no botan.

Más vale prevenir

Hay dos pantallas en que tendremos que hacer lo indicado hasta ahora. La primera es una estrecha en la que hay una armadura botando entre ambas paredes. Como es lógico, es imposible pasar al lado de esta armadura. Deberemos poner un objeto y empujarla hasta que esté detrás de la otra puerta. Una vez hecho esto, dejamos puesto el objeto, para evitar que Tanya, en sus vacilaciones, se golpee contra la armadura.

La otra pantalla es aquélla en la que hay una armadura. El proceso a seguir en ésta es más complicado. Primero debemos decir la contraseña, que es **«Puzzle»**, con lo que la armadura despejará la puerta, moviéndose horizontalmente. El siguiente paso es juntar las bolas al máximo, para lo cual empujamos a la más cercana a la puerta de entrada con el fin de que se mueva verticalmente. Cuando esté cerca de la otra nos salimos de la sala. Al reentrar, encontramos la armadura parada y las dos pelotas moviéndose horizontalmente muy juntas. Es el momento de coger otro objeto *(mejor un bolso; por eso se decía al comienzo del artículo de la conveniencia de conseguir dos bolsos)* y soltarlo en medio de la trayectoria de las bolas, para luego empujarlo y aprisionar las bolas contra la pared izquierda. Rápidamente, salimos y vamos a la busca de Tanya, que estará en la misma habitación que la dejáramos.

Tanto las dos acciones descritas, como otras semejantes que tuviéramos que hacer durante el juego hay que hacerlas antes de que Tanya entre en la sala en cuestión.

Ultimos pasos

Una vez pasada la pantalla de la armadura y otra posterior a ella, llegaremos a una pantalla que hará parecer todas las sobrepasadas como un aperitivo. Ante nosotros aparecen tres perros, botando, rebotando y volviéndonos locos con sus movimientos. Echa mano de toda la sangre fría que poseas y guía a Tanya hacia la puerta izquierda, eludiendo los temidos enemigos.

Si has pasado esta pantalla, te puedes considerar en el despacho de Bugs. Una pantalla más abajo está la que guarda el acceso a la madriguera del gángster. Esa puerta está guardada por una imperturbable armadura, que despejará el camino al decir tú o Tanya la contraseña. Penetra en el despacho de Bugs y consigue la cinta de las pruebas. Ya puedes agradecer a Tanya los servicios prestados.

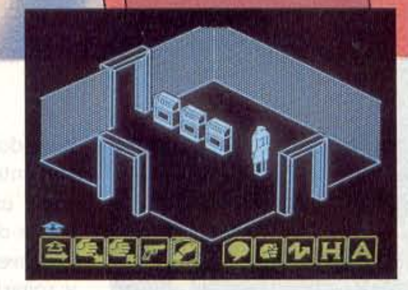
La vuelta al hogar

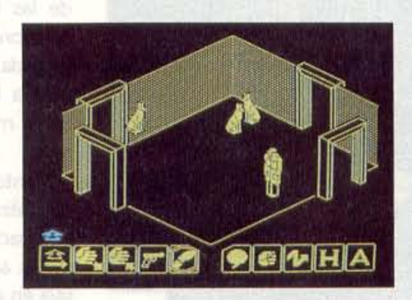
Sólo te queda volver a tu oficina. Para ello, tienes que volver sobre tus pasos. La ventaja es que ahora no de-

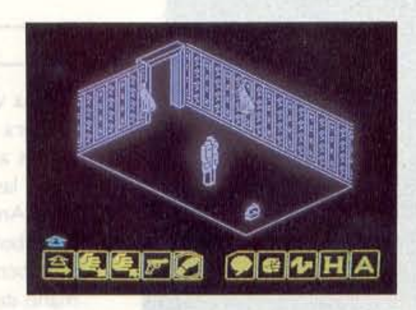
bes cuidar de nada, aparte de tu propia vida. Deberás, sin embargo, tener cuidado con los **«matones»**, sobre todo al pasar de habitación. Procura entrar pegado a un lado de la puerta y cambiar rápidamente de dirección si ves que tu enemigo está en el centro de la habitación.

Quizás prefieras volver por otro camino *(para aumentar el porcentaje, por ejemplo)*. Deberás, primero, haber quitado la armadura de la parte superior izquierda del plano. Para ello tendrás que, previamente, haber llegado por el otro lado y dicho la contraseña, que en este caso es **«Doctor»**.

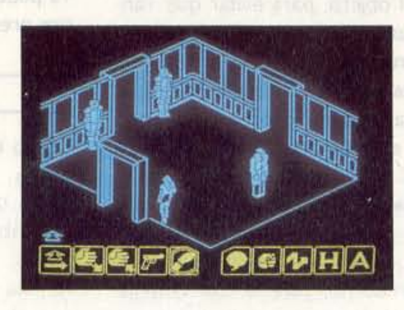
Y esto es todo. Si consigues volver a la salida, habrás terminado este difícil caso y, además, disiparás los pesimistas pensamientos del inspector en jefe. Jack Marlow está listo para un nuevo y más peligroso trabajo.

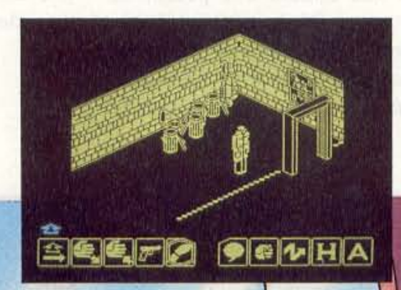












Peligros

Durante el transcurso del juego nos tendremos que enfrentar a una serie de obstáculos con diferentes formas y características.

— Los «malos»: en muchas habitaciones encontraremos personajes que nos atacarán. Los hombres de Bugs están por todas partes. Cada uno tiene su forma peculiar de atacar, haciéndolo sólo con el puño o empleando también pistola. Para evitar que acaben con Marlow es conveniente que no se le acerquen mucho. Además, nuestro intrépido detective debe cambiar de dirección en cuanto el matón entre en la que sigue, para evitar sus letales disparos. En algunas habitaciones nos encontraremos con varios, hasta un número de cuatro.

— Armaduras: junto con las pelotas, son el sistema de seguridad de Bugs. Pueden estar paradas tapando una puerta *(es cuando requieren una contraseña)* o bien moverse cíclicamente en ambos sentidos de una dirección.

— Pelotas: vale lo mismo que lo dicho para las armaduras, salvo que éstas pueden estar botando, con lo que se hace más difícil percibir a qué altura se mueven. Esquivarlas, por lo demás, es fácil.

— Perros: se mueven también cíclicamente, pero son la gran pesadilla de Tanya, pues, al contrario que los anteriores, no podemos cambiar la dirección de su movimiento. Por si fuera poco, van botando y, a veces, por parejas. Ten cuidado con los que están parados, pues también son mortales *(piensa en Tanya)*.

Objetos

No todo son dificultades en este juego. Durante el mismo encontraremos cosas de gran utilidad.

— Pistola: de utilidad obvia. Cada pistola tiene seis disparos. No puedes llevar dos pistolas al mismo tiempo.

— Bomba: sirve para tirarla al enemigo. Ten especial cuidado con ella, pues antes de explotar dará unos cuantos botes. Lo más recomendable es alejarse de la trayectoria que sigan. Aun así, es probable que nos llevemos más de una sorpresa.

— Bolso: aparte de que Tanya, durante su persecución, te pedirá que dejes uno de estos enseres en cierta habitación, resulta muy útil para cambiar la trayectoria de pelotas y armaduras. También, para tirarlo contra objetos fuera de tu alcance con el fin de que caigan.

— Dinero: en su recorrido, es probable que Tanya te lo requiera. Tiene, aparte de la misma utilidad que el bolso, la posibilidad de ser usado para sobornar a los soplones.

—Botella: su uso es único, pero vital. Tanya te la pedirá dos veces en su camino a la guarida de Bugs Maloe.



presenta...

Las Mejores Creaciones en Juegos!

SPECTRUM

ROCMAN
2.100, Ptas.

Si te gusta la aventura, empieza a alucinar buscando el SANTO GRAAL. Mucha inteligencia y bastante habilidad junto a un poco de suerte te serán imprescindibles para alcanzar el éxito.

AMSTRAD

GORBAF
2.100, Ptas.

De entre muchos juegos de ARCADE para AMSTRAD éste será sin res el más divertido y encollado de tu colección. Rescata al hijo de GORBAF. Es un reto indespreciable.

SPECTRUM

THE LAST MAN OF VIETNAM
(WHO DARES WINS II)
2.100, Ptas.

Dale guerra a tu computer. Mata a todos los chinos que te dé la gana sin reparar en balas o en granadas. Supera todas las puntuaciones alcanzadas con RAMBO o COMMANDO. Este es tu juego.



SPECTRUM

SHOW JUMPING
1.800, Ptas.

Si tu deporte es la equitación o te gustan las buenas simulaciones deportivas, no lo dudes: SHOWJUMPING te dará emoción y realismo a tope, y además podrás competir hasta con ocho amigos a la vez.

SPECTRUM

CRAZY PINGOIN
1.800,- Ptas.

La mejor adaptación a SPECTRUM del clásico PENGO para tu diversión y recuerdo. Alcanza puntuaciones elevadas supera las 18 pantallas y los indefinidos niveles de dificultad.

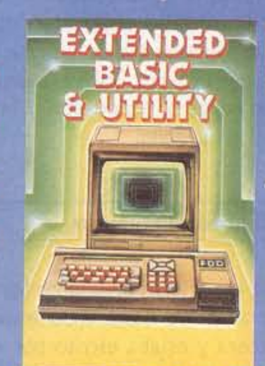
AMSTRAD



GRAPH-PACK 2.300, Ptas.

Dos utilidades desarrolladas especialmente para todos los que no sabéis programar y queréis empezar de una forma sencilla y sin dificultad, aprovechando algunos comandos que vuestro AMSTRAD no posee, pero que aquí te serán muy fáciles de aplicar. Instrucciones simples y demo en los dos programas. VALE LA PENA.

AMSTRAD



EXTENDED BASIC & UTILITY
2.300, Ptas.

Solicita nuestro catalogo

proximamente

MSX

MAGIC TEAM



Viladomat, 114, entlo., 1.ª, esc. A 08015 Barcelona ☎ 432 07 31 - 253 55 60

Skool Daze

Eric estaba sentado en el jardín haciendo memoria de los meses anteriores transcurridos en el colegio. Había sido un curso muy divertido, no cabía duda.

Pokes y Dibujos: Antonio GONZALEZ DE SANTIAGO Texto: Ignacio MORENO CUÑAT.

En compañía de sus amigos Boy Wonder, el llorón, Angel Face, el bruto, y el empollón de Einstein, habían gastado todo tipo de bromas geniales: le habían serrado el bastón al anciano Mr. Creak, el profesor de Historia; pusieron una rana muerta en el plato de Ciencias, y a Mr. Withit, el profesor de Geografía, le cambiaron un mapa mudo de Asia por el póster central de una revista que se anuncia con un pequeño conejito y que Boy Wonder le había robado a su padre. Una auténtica juerga.

Lo malo era que todas estas cosas habían llegado a oídos de Mr. Wacker que era un tipo terriblemente serio y sin ningún sentido del humor, además de director del colegio. Este siempre decía que el culpable era Eric y le mandaba toneladas de líneas de castigo.

Así, entre unas cosas y otras no había tenido tiempo de estudiar demasiado y ahora su expendiente padecía una grave epidemia de suspensos.

Pero Eric no era una de esas personas que se dejaba desmoralizar por los acontecimientos. Muy al contrario, las dificultades le crecían y estaba decidido a resolver la papeleta que se le presentaba y aprobar el curso. Para ello sólo tendría que robar el expediente y falsificarlo. Así de sencillo.

El libro misterioso

Eric tenía un viejo y polvoriento libro entre las manos. Lo había encontrado en la biblioteca y estaba escrito por el arquitecto que diseñó el colegio. Aquel señor, según contaban, era un tipo extravagante y curioso, aficionado al hipnotismo y que acabó sus días en un discreto pero reputado sanatorio mental de las afueras de Londres.

La cuestión era que gracias a aquel libro, que Eric había devorado en las horas de estudio, y a las indicaciones que en él se incluían, nuestro protagonista pensaba aprobar todas y cada una de las asignaturas del curso.

Eric tenía que recuperar su expediente, escondido en la caja fuerte de la sala de profesores. Para ello debía obtener la combinación de la misma y eso constituía un grave problema.

En previsión de eventualidades de este tipo, cada uno de los profesores sólo conocía una de las cuatro letras que componían la combinación de la caja. Y aquí era precisamente donde las enseñanzas del libro entraban en función.

El manuscrito del arquitecto loco aseguraba que los escudos que adornaban las paredes del colegio, podían ser activados con un simple toque en el lugar preciso. Al hacerlo con todos y cada uno de ellos, se sumía a los profesores en un trance hipnótico, que les obligaría a revelar a Eric la combinación de la caja.

El libro misterioso indicaba la forma precisa de activar los escudos.

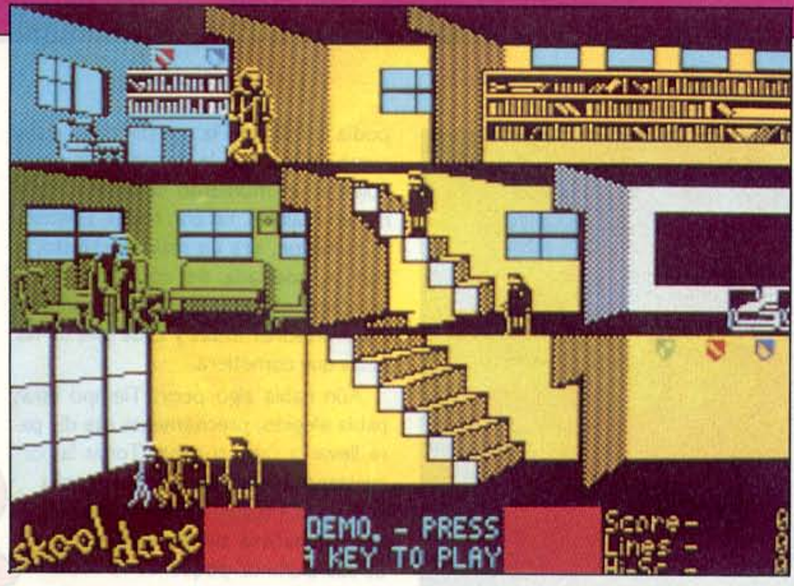
La clave

Los escudos del piso superior se activaban por el simple hecho de situarse debajo y saltar hasta tocarlos con la mano *(tecla J)*.

El primer escudo de la derecha y el primero de la izquierda de las plantas baja e intermedia se activaban situándose a la altura correspondiente en la escalera y disparándose con el tirachinas.







El resto de los de la planta intermedia presentaban algo más de dificultad. Eric debía golpear a alguno de sus compañeros *(tecla H)* y tras subirse encima del condiscípulo caído, saltar hasta alcanzar el escudo *(tecla J dos veces)*. También podía utilizarse el expeditivo método de dispararle un **«tirachinazo»** al profesor que pasara debajo y una vez éste en el suelo, volver a disparar para activar el escudo *(tecla F)*.

En el piso inferior era preciso recurrir siempre al tirachinas y a las cabezas de los profesores. Aunque en realidad, y dado que era la zona más transitada del colegio, esto no representaba mayor problema.

Con todos los escudos apagados se podían conseguir tres letras del código secreto: la de Mr. Wacker, el director; la de Mr. Rockitt, el profesor de Ciencias y la de Mr. Withit, el maestro de Geografía.

Sin embargo, un personaje iba a resistirse empecinadamente a dar su código, por más pedradas que se le dieran. Se trataba de Mr. Creak, el profesor de Historia, un anciano venerable con la memoria un tanto deteriorada por el peso de sus muchos años. Con él, el camino a seguir, era diferente.

Resultaba imprescindible acudir a su clase de Historia. Una vez allí, él preguntaría qué batalla ocurrió en su año de nacimiento. Einstein se apresuraría a contestar. Eric debería tomar nota de esta batalla y averiguar su fecha *(ver tabla final)*. Acto seguido tendría que escribirla en una de las pizarras en las que daba clase Mr. Creak *(sólo las del lado izquierdo)*. Al volver a entrar en clase, Mr. Creak recordaría su letra del código y gracias a la hipnosis que le afecta, la diría espontáneamente.

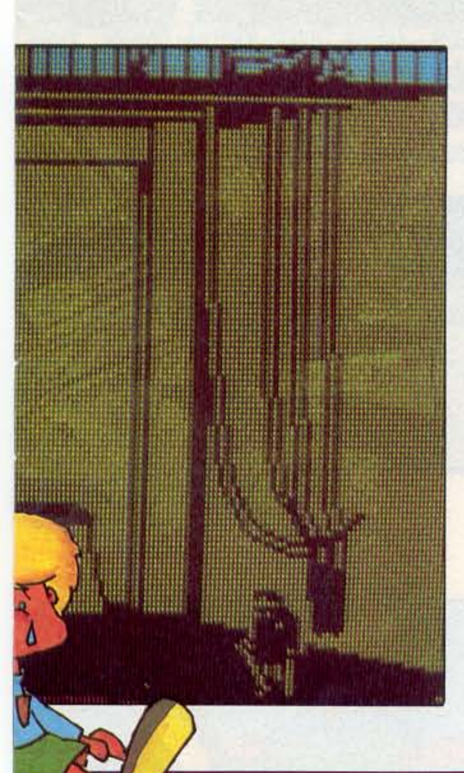
Eric levantó la vista y miró a su alrededor. Las clases ya debían haber comenzado y alguno de sus profesores debía de estar poniéndole un nuevo cero, en su ya larga lista de suspensos. Pero qué más daba, pensó con una sonrisa. Si aquel libro loco decía la verdad, sus problemas habían tocado fin. Pasó la hoja y continuó leyendo.

Con las cuatro letras del código en su poder, debía acudir en horas de recreo a la pizarra más cercana a la sala de profesores y escribirlas en ella con letras mayúsculas. Tras esto sólo restaba acercarse a la sala de profesores y saltar para activar la caja fuerte, escondida tras un pequeño cuadro marcado con una cruz.

De esta forma el trabajo quedaba casi hecho.

Después sólo era preciso volver a tocar todos y cada uno de los escudos de los tres pisos. Al hacerlo...





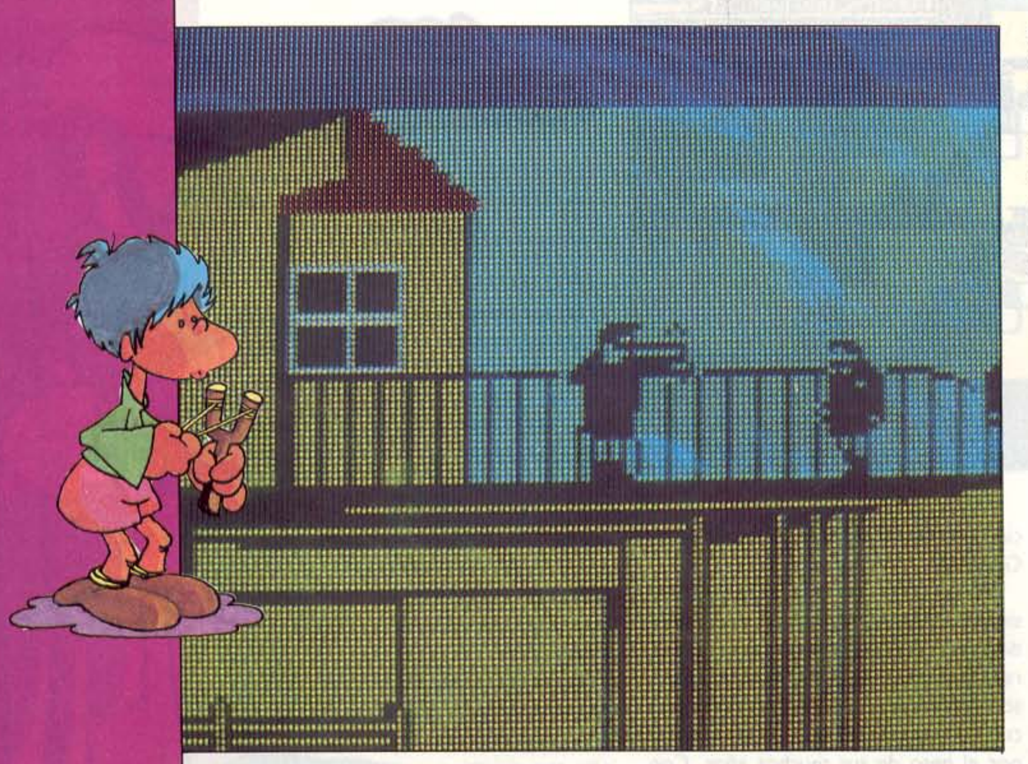
Problemas

ERIC interrumpió el hilo de sus pensamientos al escuchar unas pisadas. Era Mr. Rockitt, el profesor de Ciencias, que desde lo de la rana en la sopa no le tenía muchas simpatías. Al encontrarle se puso hecho un basilisco, le mandó copiar 100 líneas y le ordenó volver a clase.

Aquél iba a ser el inconveniente más grave a la hora de cumplir con su misión. Aquel grupo de profesores que le había caído en suerte eran auténticos fanáticos del castigo en forma de líneas a copiar. Cualquier circunstancia podía provocarlas. Si uno saltaba, líneas por hacer el canguro. Si uno, a causa del golpe de un compañero, se caía, líneas por estar en el suelo. Si estabas fuera de clase en horario de clases, líneas; si estabas dentro en el recreo, más líneas. No digamos ya por entrar en la Sala de Profesores a cualquier hora, o por golpear a un profesor con el tirachinas. El problema consistía en que las líneas se iban acumulando y al llegar a una cifra determinada suponían la expulsión más inmediata. Una catástrofe que hubiera vuelto inútil su maravilloso plan. Así pues, debía evitar a toda costa los castigos.

De todas formas, los años que llevaba en el colegio le habían enseñado algunos trucos para evitar los castigos. Por ejemplo, si al golpear a algún profesor con el tirachinas había algún compañero de por medio, sería éste y no Eric el que cargaría con las líneas.

En las clases podía resultar de mucha utilidad elegir adecuadamente el sitio. En la clase de lectura, sin ir más lejos, el último lugar estaba siempre disponible, lo que evitaba peleas innecesarias y su correspondiente



aporte de líneas. Por otro lado, en la sala del mapa es siempre conveniente situarse detrás del profesor, lo que por cierto podía ser muy útil en cualquier situación en que vayan a ponerte líneas.

Reflexionaba Eric sobre todas estas cuestiones, mientras seguía a Mr. Rockitt en dirección al colegio. Sabía que podía contar con la complicidad de sus compañeros, que le darían soplos muy útiles en el momento oportuno. Bueno, en realidad, no con todos. Einstein, el empollón, era un maldito chivato, y con su coartada de no poder decir mentiras, a buen seguro iba a contar a los profesores todas y cada una de las faltas que cometiera.

Aún había algo peor. Tiempo atrás había elegido, precisamente ese día para llevar a cabo su plan. Todas las circunstancias eran favorables y confiaba en conseguirlo. Sin embargo, aquella mañana al llegar a clase, uno de los alumnos pequeños le había dado una noticia terrible. Angel Face, el matón, tenía paperas. Una extraña variedad de la enfermedad con efectos intermitentes. A veces eran contagiosas y a veces no. Le dijo también que no se preocupara, que él estaría y al menor síntoma de manchas en la cara del matón, correría a avisarle.

Unas paperas no resultan una enfermedad especialmente terrible, pero si Eric se contagiaba Mr. Within le madaría a casa, viniéndose abajo todo el plan.

Sala de profesores y caja fuerte escondida tras el cuadro marcado por la cruz.

Despacho del director.

Biblioteca.

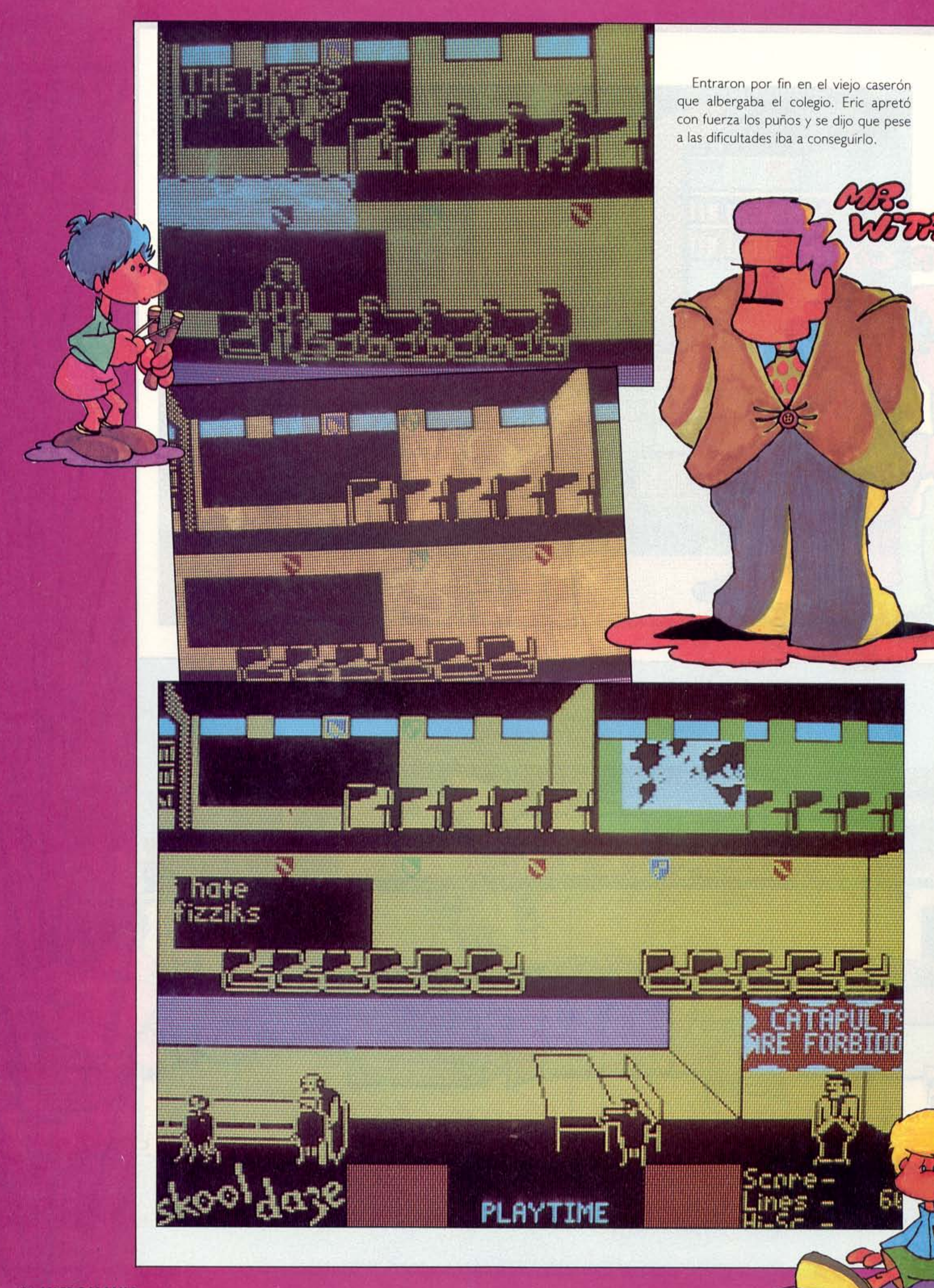
Pizarra donde podemos escribi

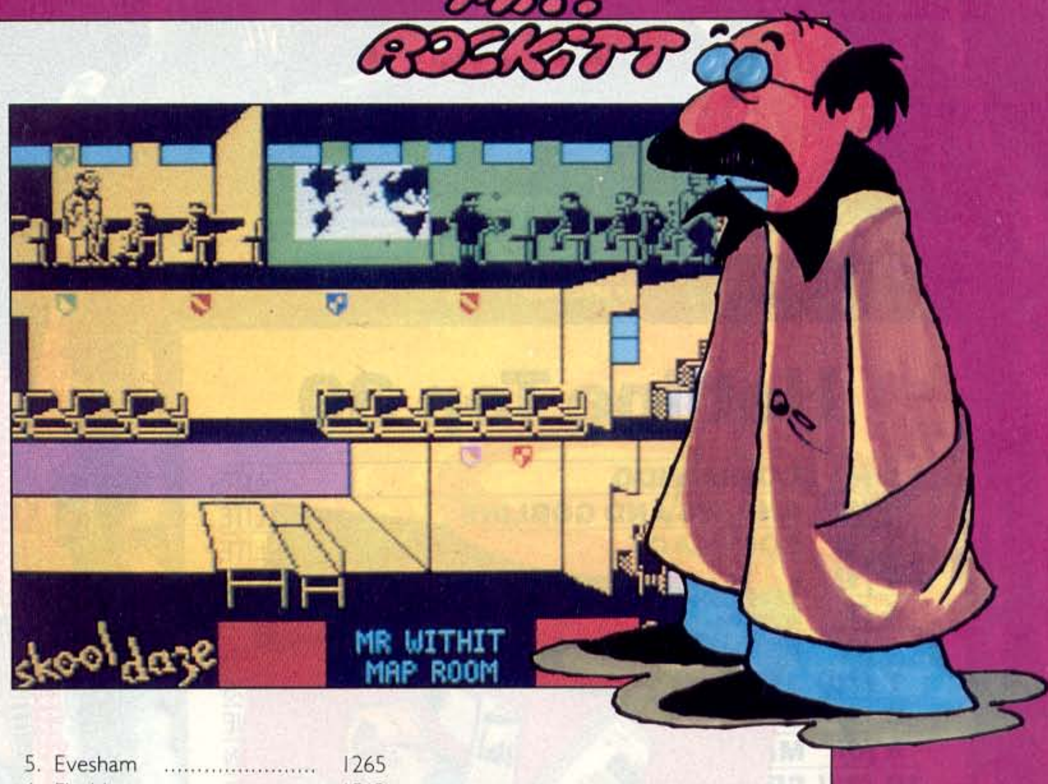
Ponerse a la misma altura de la escalera.

Escaleras.


R. CREAK
Todos los escudos.
Hay que recogerlos.
Aula del mapa.
Debemos colocarlos detras del profesor.
Terraza.
Comedor.
El resto de escudos de la planta. Debemos derribar a un compañero para subirnos encima.
Ponerse al mismo nivel en la escalera para cogerlo.
Gimnasio.

Entraron por fin en el viejo caserón que albergaba el colegio. Eric apretó con fuerza los puños y se dijo que pese a las dificultades iba a conseguirlo.





El final

Eric había seguido todos y cada uno de los pasos de su plan concienzudamente. Así activó todos los escudos, con lo que consiguió hipnotizar a los profesores para que le dieran su código. Asistió a las clases de Mr. Creak y adivinó la fecha de la batalla, con lo que éste le dio la última letra de la clave. Escribió la combinación en la pizarra y al tocarla consiguió activar la caja y cambiar las notas de su expediente. Más tarde apagó uno por uno todos los escudos para que los profesores salieran del trance hipnótico y olvidaran lo ocurrido.

Sólo le faltaba el último. Eric saltó decidido y activó el último escudo. Lo había conseguido. Podía darse por aprobado.

Cuando sonó la campana corrió feliz a su casa. El descubrimiento realizado era una auténtica joya de cara al futuro.
Sólo tendría que repetir todos los años la misma operación y podría acabar sus estudios sin dar ni golpe y con un brillante historial.

Al llegar a casa saludó sonriente a su madre. Esta le devolvió el saludo y aprovechó para decirle:

—«Me alegra verte tan contento. Tengo que darte una buena noticia. Si apruebas, como espero que hagas, este curso vamos a cambiarte de colegio. Es un sitio precioso junto a un internado de niñas. Estoy segura que va a encantarte.»

Y al escucharla y mientras sonreía con su mejor cara de idiota, comprendió que tampoco hay bien que dure cien malditos años.

Batallas

Os será de mucha utilidad respetar las indicaciones del monitor con respecto a horas de clase, recreo o comidas, si queréis evitaros un diluvio de líneas. En cualquier caso es muy importante no faltar bajo ningún concepto a la clase de historia de Mr. Creak en la que os dará el nombre de la batalla clave. Una vez conocido éste, mirad la tabla de batallas y obtendréis la fecha al escribir en la pizarra.

1. Agincoult	1415
2. Balaclava	1854
3. Bannockburnt	1314
4. Borodino	1812
5. Evesham	1265
6. Flodden	1513
7. Gettysburg	1863
8. Hastings	1066
9. Lepanto	1571
10. Lexington	1775
11. Poitiers	1356
12. San Jacinto	1265
13. Sedgemore	1685
14. Sherewsbury	1403
15. Trafalgar	1805
16. Waterloo	1815
17. Yorktovin	1781

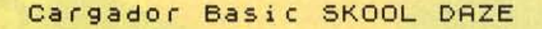
Programa cargador

Teclea el cargador y todas las líneas que te manden hacer te serán perdonadas y no aparecerán en el marcador.

Tu único enemigo en estas circunstancias serán las paperas **(MUMPS)** de Angel Face. Si habéis utilizado el cargador podréis libraros de él introduciéndoos en la Sala de Profesores.

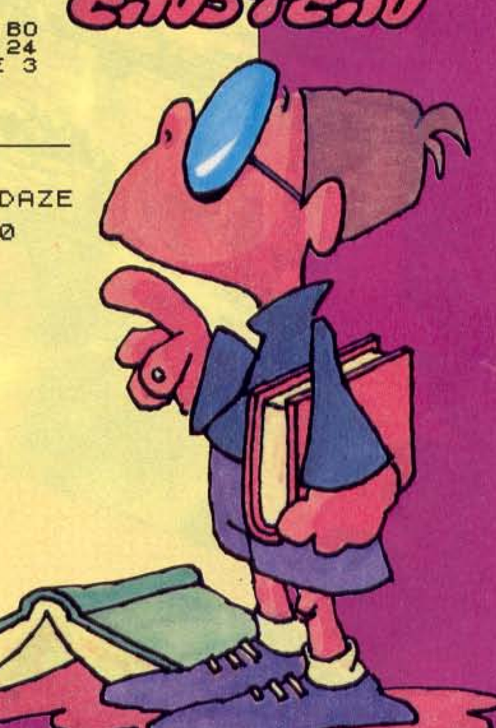
Cargador Basic SKOOL DAZE

```
  10 BRIGHT 1: POKE 23624,79: BO
RDER 1: PAPER 1: INK 7: CLEAR 24
286: POKE 23658,0: LOAD ""CODE 3
2954,140: CLS
  40 RANDOMIZE USR 33019
```



Datas del programa SKOOL DAZE
Dump en la direccion 40000
Numero de bytes 140

```
 1  C3DB8080FE0206E338BC 1403
 2  06E418B5AF32377632EC 1123
 3  F73EC932560032AC0031 917
 4  195DC92121C82203803E 812
 5  803205802100DD22B980 912
 6  217CD622BB8021181B22 838
 7  8680C3BA80FD363A01DD 1358
 8  21338121CB5CCD6107F3 1093
 9  21335D110780E5D57EAB 1068
10  07772C20F9D15DE101BA 1165
11  00EDB021BA4022378021 946
12  318034D9011700D9C32F 929
13  8000736B6F6F6C206461 909
14  7A654B0100004B010000 375
```





CRASH
ZX SPECTRUM
Hotline Top 30
1 (4) COMMANDO ELITE
2 (3) GHOSTS AND GOBLINS
3 (5) BOMBJACK
4 (1)
5 (7)
6 (2)
7 (10)
8 (9)
9 (6)
10 (23)
11 (27)
12 (20)
13 (15)
14 (18)
15 (11)
16 (12)
17 (8)
PAPERBOY
ZAFI CHIP
BOMB JACK
elite
COMMANDO
GHOSTS'N GOBLINS
TODOS EN:
SPECTRUM
COMMODORE
AMSTRAD
AMSTRAD DISK
De la revista Crash
ZAFIRO SOFTWARE DIVISION
Paseo de la Castellana, 141 28046 Madrid
Tel. 459 30 04 Telex 22690 ZAFIR E
Editado, fabricado y distribuido en España bajo la garantia Zafiro. Todos los derechos reservados.

Trivial: Un juego impresionante! ¿Te lo imaginas en tu ordenador?

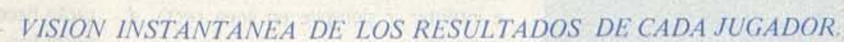
Trivial Pursuit

THE COMPUTER GAME

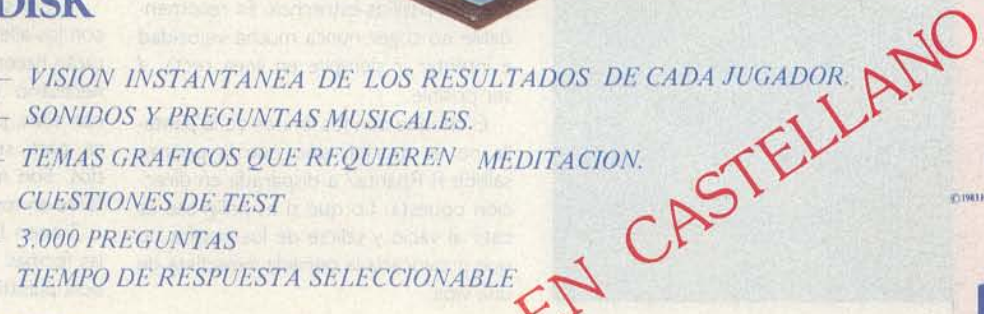
COMMODORE-GENUS™ EDITION

SPECTRUM
COMMODORE
AMSTRAD
AMSTRAD DISK

GENUS™ EDITION



– *VISION INSTANTANEA DE LOS RESULTADOS DE CADA JUGADOR.*



– *SONIDOS Y PREGUNTAS MUSICALES.*
– *TEMAS GRAFICOS QUE REQUIEREN MEDITACION.*
– *CUESTIONES DE TEST*
– *3.000 PREGUNTAS*
– *TIEMPO DE RESPUESTA SELECCIONABLE*

EN CASTELLANO



ZAFIRO SOFTWARE DIVISION
Paseo de la Castellana, 141. 28046 Madrid
Tel. 459 30 04. Tel. Barna. 209 33 65. Télex: 22690 ZAFIR E

DOMARK

Gyroscope

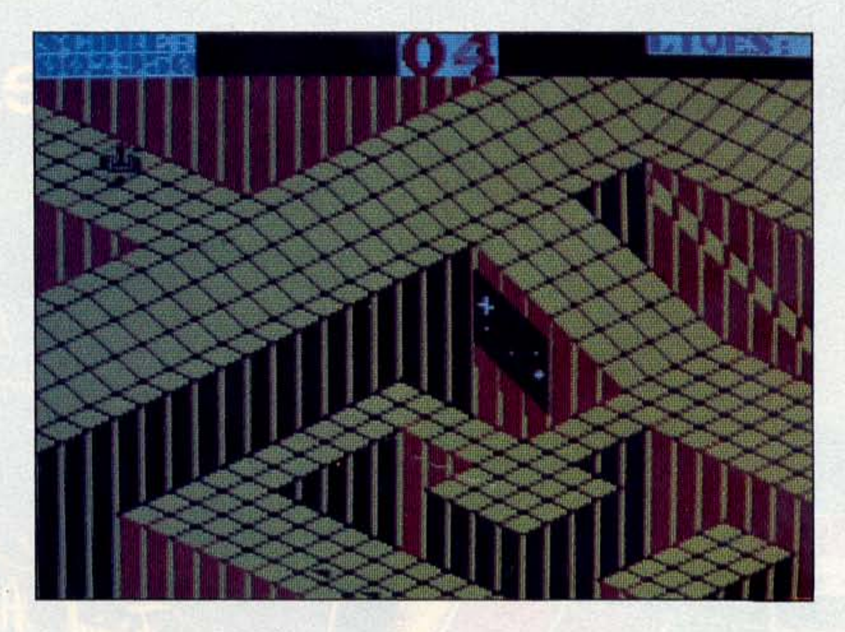
Pedro JOSE RODRIGUEZ LARRAÑAGA

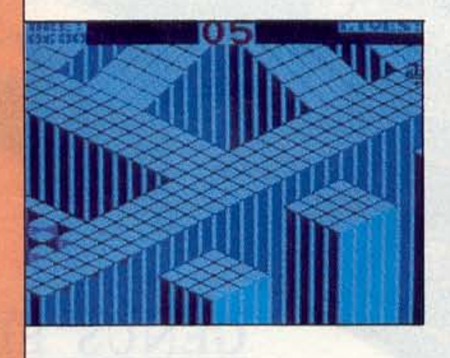
Olvídate de rescatar princesas o recuperar tesoros ocultos. En Gyroscope no hay argumento, sólo acción. La destreza y la paciencia son las únicas armas para llegar al final.

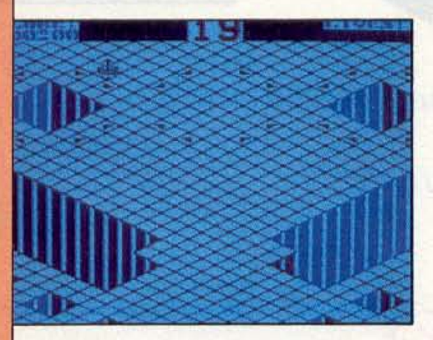
La misión en el Gyroscope es sencilla. Debes guiar un giroscopio o peonza a través de un laberinto tridimensional que ocupa 20 pantallas.

Las 20 pantallas se estructuran en cinco grupos de cuatro pantallas de cada una. En la última pantalla de cada grupo existe un espacio claramente visible hacia el cual debemos llevar la peonza. Al llegar a éste, el juego se detendrá momentáneamente y te dará un momento de respiro hasta pasar a la siguiente fase. Comienzas el juego con siete vidas, obteniéndose una vida extra cada 1.000 puntos. Dispones de 60 segundos para completar cada una de las cinco fases. Si agotas el tiempo, perderás una vida y el reloj volverá a correr a partir de los 60 segundos, partiendo la peonza del mismo sitio donde estaba.

Cada pantalla recorrida proporciona 200 puntos. Al terminar cada fase recibirás como bonificación la cantidad de segundos que te quedaban multiplicados por 10.







Al terminar la quinta fase aparecerá en pantalla el mensaje siguiente: «Congratulations! Lives×1.000=Bonus», lo que significa que recibirás 1.000 puntos por cada una de las vidas que te queden en ese momento. Volverás a la primera pantalla para intentar terminar de nuevo el recorrido, pero ahora el moviento de la peonza será mucho más complicado, por lo que las posibilidades de sobrevivir serán menores.

Cuidado con...

El principal peligro del Gyroscope es la propia peonza, es decir, controlar sus movimientos. Hay que tener especial cuidado en las cuestas pronunciadas y en los pasillos estrechos. Es recomendable no coger nunca mucha velocidad e intentar ir siempre en línea recta, a ser posible.

El choque con los límites de la pantalla no es mortal, sino que la peonza salbbb R Rpanta7 a disparada en dirección opuesta. Lo que sí es peligroso es caer al vacío y salirse de los pasillos, lo que provocaría la pérdida inmediata de una vida.

A lo largo de los pasillos encontrarás imanes representados por unas pequeñas flechas.

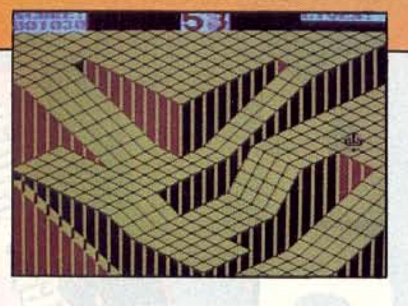
Si la peonza rueda cerca de ellos, se moverá inconscientemente hacia la dirección indicada por la flecha. Conviene evitarlas, pero a veces no hay más remedio que atravesarlas, lo que se hará a muy poca velocidad y desplazando el joystick en dirección contraria a la del giroscopio, evitando así que coja una velocidad excesiva.

También existen unos circulitos en el suelo de efecto parecido a los imanes, con la diferencia de que más que un cambio de dirección provocan un aumento de la velocidad. De todos modos, son bastante menos peligrosos.

Y, por supuesto, nos encontraremos con los alienígenas de rigor, que procurarán hacernos la vida imposible. No es necesario que lleguemos al contacto con ellos, pues basta con situarnos cerca para ser inmediatamente destruidos. Son muy peligrosos y deben evitarse en todo momento.

Tienen formas variadas, abundando las formas de nube electromagnética y bola pulsátil.





Consejos para terminar el juego

Las cuatro pantallas que componen cada fase están siempre situadas una debajo de la otra, por lo que si una pantalla parece tener varias salidas, habrá que tomar siempre la salida o salidas que se dirigan hacia abajo, nunca hacia la derecha o izquierda. Por supuesto, es imposible retroceder. De una pantalla no se puede regresar a la anterior.

Las primeras pantallas son realmente fáciles. La primera dificultad se encuentra en la pantalla 10, donde encontramos un campo de imanes que es imprescindible atravesar. Debe hacerse tal como ya se ha indicado.

En la pantalla 12, última de la tercera fase, hay dos malvados alienígenas. Hay que evitar quedarse parado, pues la onda se va acercando a nuestro punto de partida. Para evitar a la nube, habrá que esperar a que deje un pasillo libre. Las mismas recomendaciones sirven para la pantalla 14.

La quinta fase (pantallas 17 a 20) es una verdadera locura, de una dificultad capaz de destrozar los nervios más templados. En la pantalla 17 deberemos dirigirnos hacia la derecha nada más aparecer, pues al otro lado hay una bola pulsátil al acecho. La 18 es, sin duda alguna, la más difícil del juego. Sobre una estrechísima cornisa que gira luego 90 grados hay tres imanes y luego otros tres circulitos. Para atravesarla hace falta una gran carga de paciencia. De todos modos, os recomiendo tomar el primer tramo muy despacio y siguiendo la línea del centro, para girar luego con decisión. Las dos últimas pantallas son también difíciles, pero no tanto como la primera.

Para facilitar las cosas

La dificultad del Gyroscope, como podréis comprobar, es lo suficientemente alta como para que las siete vidas sean totalmente inútiles para terminar el juego. Para evitar tales problemas tenéis la posibilidad de utilizar el cargador adjunto, con el que será posible terminar tan difícil hazaña. De todos modos, aun utilizándolo, llegar a la última pantalla seguirá siendo toda una aventura.

Para poder utilizarlo hay que dar los siguientes pasos:

— Teclear y salvar en cinta el cargador Basic mediante la orden SAVE **«GYROSCOPEB»** LINE 10.

— Teniendo en memoria el Cargador Universal de código máquina hay que teclear el segundo listado. Una vez introducido hay que hacer un DUMP en la dirección 64000 y luego salvarlo a continuación del cargador Basic con la opción SAVE del cargador, indicando como nombre GYROSCOPEC, como dirección 64000 y como número de bytes 203.

SPECTRUM

```
  10 REM CARGADOR DEL GYROSCOPE
  20 REM PEDRO JOSE RODRIGUEZ-86
  30 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LS : LOAD ""CODE 64000,203: POKE
 23658,8: CLS
  40 PRINT "Responde S o N a cad
a pregunta"''
  50 PRINT "Quieres vidas infini
tas? ";: GO SUB 100: IF NOT A TH
EN POKE 64180,0
  60 PRINT "Quieres tiempo infin
ito? ";: GO SUB 100: IF NOT A TH
EN POKE 64190,0
  70 PRINT "Quieres juego sin bi
chos? ";: GO SUB 100: IF NOT A T
HEN POKE 64193,0
  80 PRINT "Quieres salvar panta
llas? ";: GO SUB 100: IF NOT A T
HEN POKE 64185,0: POKE 64199,0
  90 PRINT "Inserta cinta origin
al"'"Pulsa una tecla para contin
uar": PAUSE 0: PRINT USR 64000

 100 PAUSE 0: IF INKEY$<>"S" AND
 INKEY$<>"N" THEN GO TO 100
 110 LET A$=INKEY$: LET A=(A$="S
"): PRINT "SI" AND A;"NO" AND NO
T A'': RETURN

   1   3E46328D5C32485CCD6B  941
   2   0DAFDD21000011110037  531
   3   CD560530F23EFFDD21CB  1360
   4   5C11230637CD560530E3  776
   5   CD166206327610FDCD6B  1080
   6   0DAF323D5C326B5C3EC9  903
   7   32F8FACDEBFA2150FA11  1618
   8   005B017B00EDB0C3475B  985
   9   C0F53EFDDBFECB4F2030  1587
  10   C5D5E5DDE5F33EFDDBFE  2120
  11   CB4720F8DD213E5B1111  995
  12   00AFCDC20406327610FD  1021
  13   DD21004011001B3EFFCD  884
  14   C204DDE1E1D1C1FBF1C3  1958
  15   F0CE034759524F53434F  999
  16   5045AA001B0040000031  459
  17   FF5D3EFF37DD2100FA11  1241
  18   0006CD560530F1AF32A2  978
  19   D23EC33214CF3EC932B4  1237
  20   D432FED321005B2215CF  1113
  21   C3C2CE00000000000000  595
```

AMSTRAD

```
10 REM CARGADOR PARA GYROSCOPE
20 MEMORY &39AE:MODE 1
30 FOR F= &5000 TO &5032:READ A:POKE F,A
:NEXT
40 INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N)";A$:IF A
$="N" OR A$="n" THEN POKE &5022,&35
50 INPUT "JUEGO MAS FACIL (S/N)";A$:IF A
$="N" OR A$="n" THEN POKE &5027,&3A
60 INPUT "TIEMPO INFINITO (S/N)";A$:IF A
$="N" OR A$="n" THEN POKE &502C,&3A
70 CLS:LOCATE 12,12:PRINT"INSERTA EL ORI
GINAL":LOAD"!"
80 POKE &39E2,&C3:POKE &39E3,&9:POKE &39
E4,&50:CALL &5000
100 DATA 33,255,171,17,64,0,195
110 DATA 175,57,62,63,50,43,2
120 DATA 62,76,50,44,2,33,33
130 DATA 80,17,0,7,1,18,0
140 DATA 237,176,243,241,201,62,0
150 DATA 50,43,83,62,201,50,132
160 DATA 83,62,201,50,130,85,195,16,79
```


STREET HAWK
ocean
DRAGON'S LAIR
SILENT SERVICE
GALIVAN
Imagine
...the name of the game
THE GOONIES
COMMODORE 64/128
TRAILBLAZER
MSX
64K
Sydney
B.C. II GROG'S REVENGE
SPECTRUM 48K
TENNIS!
Konami
Imagine
...the name of the game
SPECTRUM
Las Tres Luces de Glaurung
FIST II
MELBOURNE HOUSE
The Home of the Hits!
FOOTBALLER OF THE YEAR
THE GREAT ESCAPE
ocean
ERBE SOFTWARE.
C/. STA. ENGRACIA, 17
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
PARA ESPAÑA:
28010 MADRID. TEL. (91) 447 34 10
DELEGACION BARCELONA:
AVDA. MISTRAL, N.º 10
TEL. (93) 432 07 31
ERBE
ERBE

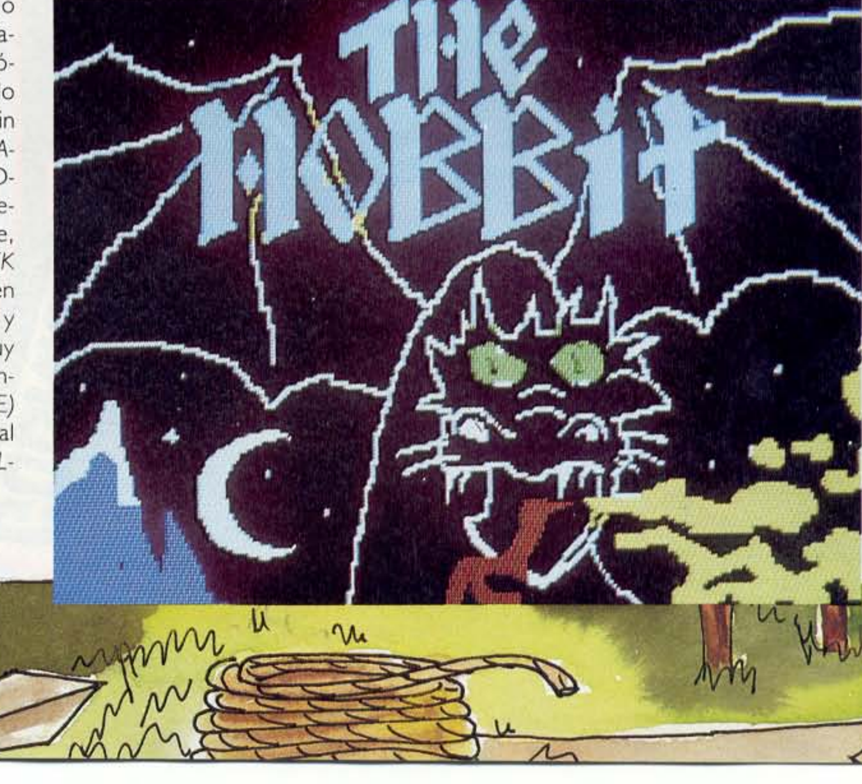
El Hobbit

Enrique MELENDEZ ESTRADA

Bilbo miró nervioso a su alrededor. Se encontraba en su cueva reunido con sus amigos Thorin y Gandalf. Este último llevaba un curioso mapa que entregó a Bilbo. Todo empezó por la inoportuna visita de Gandalf, quien le propuso el rescate de un gran tesoro custodiado por un dragón. En principio, Bilbo, un pequeño hobbit pacífico que odia las emociones fuertes, se negó rotundamente. Pero los hobbits siempre se han caracterizado por ser amantes del riesgo, hábiles en el robo y eso pesaba en el interior de Bilbo por lo que terminó aceptando el reto. Y llegó el gran día. Bilbo estaba sumamente asustado, casi arrepentido; sentía la adrenalina fluir por todo su cuerpo. «Un hobbit no es un cobarde» —repetía mentalmente una y otra vez—. Así, en esta angustiosa situación, oyó una voz grave que salía de su interior y le dijo: «No te preocupes, pequeño hobbit. Obedece mis instrucciones y llevarán a cabo la hazaña sin ningún peligro». Y dicho y hecho, Bilbo no hizo más que esperar que dicha voz le guiara en su camino...

Lo primero que hay que hacer es, una vez con el mapa en nuestro poder, abrir la puerta, si Gandalf no lo ha hecho ya *(OPEN DOOR)*, y dirigirnos al este *(E)*. Llegarás a un paraje desértico: Gloommy empty land. Ve hacia el este y rápidamente al norte *(E.N)*. Esto debe ser así porque en el claro de los trolls *(TROLLS CLEARING)* hay 2 hambrientos trolls con una olla en el fuego y en espera de capturar algún hobbit. Custodian una llave grande que nos será de gran ayuda. Por ello, en el sendero escondido *(HIDDEN PATH)* esperaremos a que haya amanecido *(DAY DAWNS)*, bastando con poner tres o cuatro veces: WAIT. Entonces vamos al sur *(S)* donde veremos cómo los trolls se han transformado en inofensivas piedras. Ahora, sin sin miedo, cogeremos la gran llave *(TAKE LARGE KEY)*. Regresaremos al HIDDEN PATH *(N)* y abriremos una pesada puerta de roca que hay al norte, utilizando para ello la llave *(UNLOCK DOOR. OPEN DOOR. GO)* Estamos en el interior de la cueva de los trolls y vemos una espada y cuerda que muy gustosos cogemos *(TAKE ALL)*. Entonces nos dirigimos a Rivendell *(S.S.SE)* donde vive Elrond, un elfo amistoso al que le entregarás el mapa *(GIVE TO ELROND MAP)* y posteriormente le pedirás que lo lea *(SAY TO ELROND «READ MAP»)* *y si esperas un poco te dirá dos lugares del mapa que, de no habértelos dicho no hubieras podido pasar por ellos. Si sigues esperando te ofrecerá comida que aceptarás amablemente* *(EAT)*. Tras reponer fuerzas, marchamos por el este *(E)* y en un peligroso sendero en las nubladas montañas *(DANGEROUS PATH O MISTY MOUNTAINS)* nos detenemos. Ahora hay que tener sumo cuidado, pues hacia el norte y hacia el sur se bifurcan dos estrechos senderos *(NARROW PATH)* que forman intrincados laberintos. En uno de ellos se esconde una llave de oro.

Para hacernos con ella, y sin moverte de las Misty Mountains, basta con poner: S.E.N.W.NE.N.SE.D.D.D.D..E. TAKE KEY.UP.W.N *(se puede poner todo ello en una sola frase; tened cuidado en poner correctamente los puntos, como en NE que es abreviatura de noreste)*. Y así aparecerás en las Misty Mountains como si no te hubieras movido,



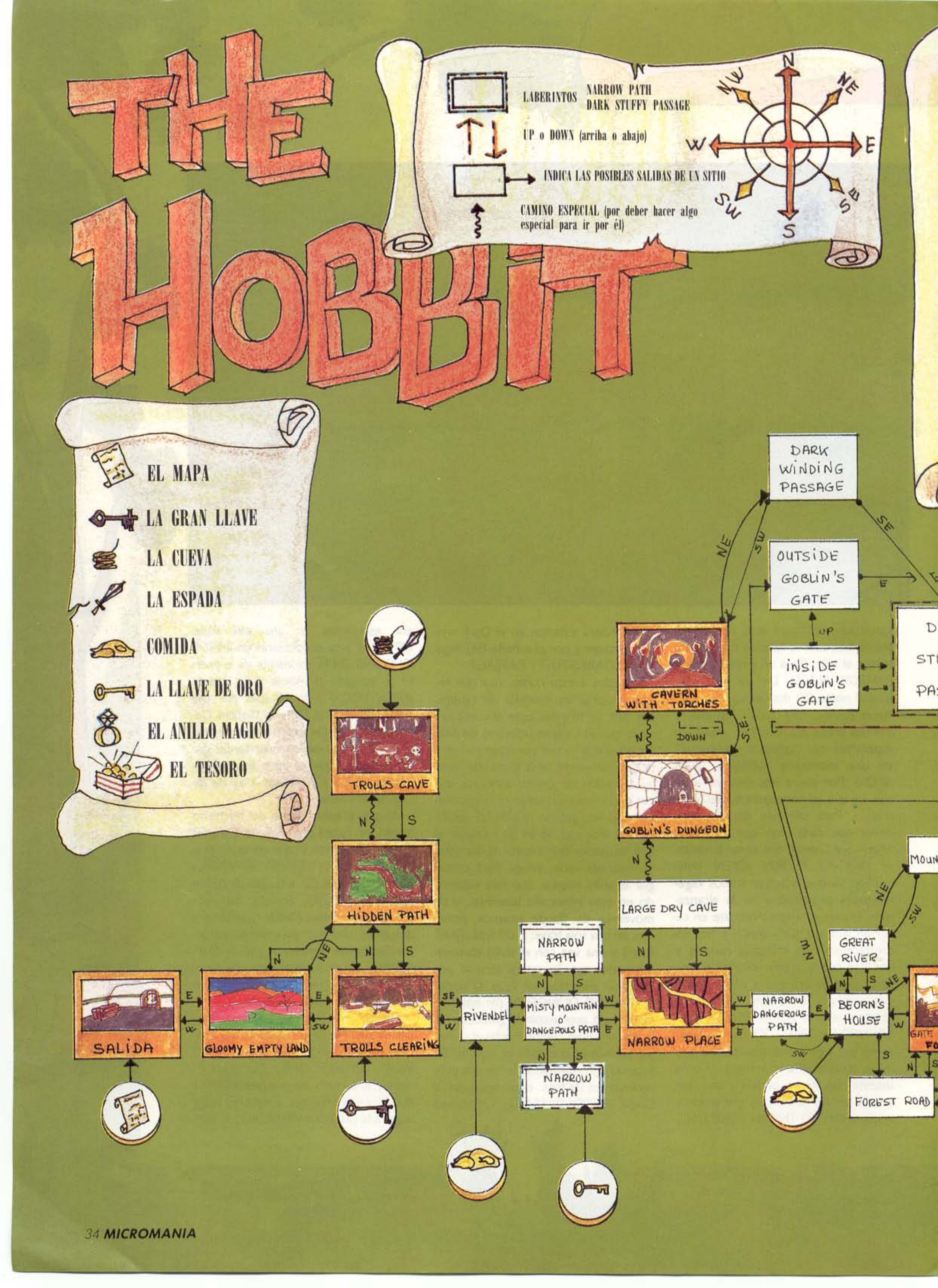


con la salvedad, claro está, de que tienes en tu poder la llave de oro. Ahora vamos al este *(E)* a un estrecho lugar *(NARROW PLACE)*. De ahí nos dirigimos al norte *(N)* donde hay una gran cueva *(LARGE DRY CAVE)*. En ella, y por una grieta, aparecerá un goblin y si esperamos nos capturará y encerrará en una mazmorra *(GOBLINS DUNGEON)*. Por ahora nos dejamos atrapar, ya que así conseguiremos el anillo mágico. Para salir hay dos sistemas. Antes que nada, hay que pedirle a Thorin o a Gandalf que abran la ventana *(SAY TO THORIN «OPEN WINDOW»)*, ya que nosotros somos **«ligeramente»** pequeños y no la alcanzamos. El primer sistema consiste en cavar en la arena *(DIG SAND)* y nos encontraremos una trampilla cerrada y una llave que la cogerá uno de tus amigos. Luego le ordenas a uno de ellos que salga por la ventana, vaya al suroeste y abra la puerta *(SAY TO THORIN «GO.SW.OPEN DOOR»)*, aunque como son algo testarudos puede que no te obedezcan a la primera. El otro sistema consiste en pedirle a uno que te coja por los hombros y que cruce la ventana *(SAY TO THORIN «CARRY ME. GO»)*. Ahora estamos en el Dark winding passage y por el sureste *(SE)* llegamos al DARK STUFFY PASSAGE.

Llegados a este punto, hay que tomar importantes medidas de cautela. Por una parte estás ante el comienzo de lo que es un gran laberinto de pasillos en el que es fácil perderse y el otro peligro inminente es la presencia hasta la saturación de goblins agresivos que nos encerrarán de nuevo en la mazmorra de los goblins *(GOBLINS DUNGEON)*. Por ello no es de extrañar el que tengamos que repetir todas estas operaciones varias veces. Para conseguir el anillo mágico, que está escondido en este intrincado laberinto, y sin movernos de donde estamos, ponemos en una sola frase: E.UP.S.SE.TAKE RING y una vez con el anillo en nuestro poder nos dejaremos atrapar por un goblin para que nos lleve de vuelta al GOBLINS DUNGEON *(en este momento será aconsejable la grabación de la partida, pues cuesta mucho el conseguir el anillo sin que nadie te capture)*. Siguiendo uno cualquiera de los dos procedimientos de fuga, debemos llegar al DARK STUFFY PASSAGE. Y, otra vez ahí, escribimos en una sola línea: UP.NW.E y te encontrarás en INSIDE GLOBINS GATE *(el interior de la puerta de los globing)*. Abres dicha puerta *(OPEN DOOR)* y te escapas por ella *(UP)*. Llegamos al Outside Goblins Gate *(el exterior)*. De esta manera nos habremos librado de los incordiantes goblins, con los que es poco aconsejable entablar lucha *(FIGHT)* sin la ayuda de Gandalf o Thorin

Ahora, al haber salido del territorio goblin, no habrá gran peligro. Dirígete al este *(E)*, donde está el claro desprovisto de árboles *(TREELESS OPENING)*, y de nuevo al este *(E)*, a la casa de Beorn *(BEORN'S HOUSE)*. En ella debemos correr una cortina *(OPEN CURTAIN)* y detrás encontrarás un armario que inmediatamente abriremos *(OPEN CUPBOARD)*. En su interior hay una suculenta comida que degustaremos con deleite y que servirá de descanso.

De ahí nos vamos por el noreste *(NE)* y llegaremos a la puerta del bosque de Mirkwood *(GATE TO MIRKWOOD O FOREST GATE)*. Por el sur *(S)* vamos al camino del bosque *(FOREST ROAD)* y seguimos por el este *(E)* hasta llegar a la cascada *(WATERFALL)*. Conti-



THE HOBBIT
LABERINTOS
NARROW PATH
DARK STUFFY PASSAGE
UP o DOWN (arriba o abajo)
INDICA LAS POSIBLES SALIDAS DE UN SITIO
CAMINO ESPECIAL (por deber hacer algo especial para ir por él)
N
NE
E
SE
S
SW
W
NW
EL MAPA
LA GRAN LLAVE
LA CUEVA
LA ESPADA
COMIDA
LA LLAVE DE ORO
EL ANILLO MAGICO
EL TESORO
DARK WINDING PASSAGE
OUTSIDE GOBLIN'S GATE
INSIDE GOBLIN'S GATE
UP
CAVERN WITH TORCHES
DOWN
S.E.
GOBLIN'S DUNGEON
LARGE DRY CAVE
TROLLS CAVE
HIDDEN PATH
SALIDA
GLOOMY EMPTY LAND
TROLLS CLEARING
RIVENDEL
NARROW PATH
MISTY MOUNTAIN O' DANGEROUS PATH
NARROW PLACE
NARROW DANGEROUS PATH
BEORN'S HOUSE
GREAT RIVER
FOREST ROAD

COGER LA LLAVE DE ORO. Cuando esté en MISTY MOUNTAINS, teclea: S.E.N.W.NE.N.SE.D.D.D.E.TAKE KEY.UP.W.N. (aparecerás otra vez en el MISTY MOUNTAINS pero con la llave, habiendo recorrido el laberinto del NARROW PATH)

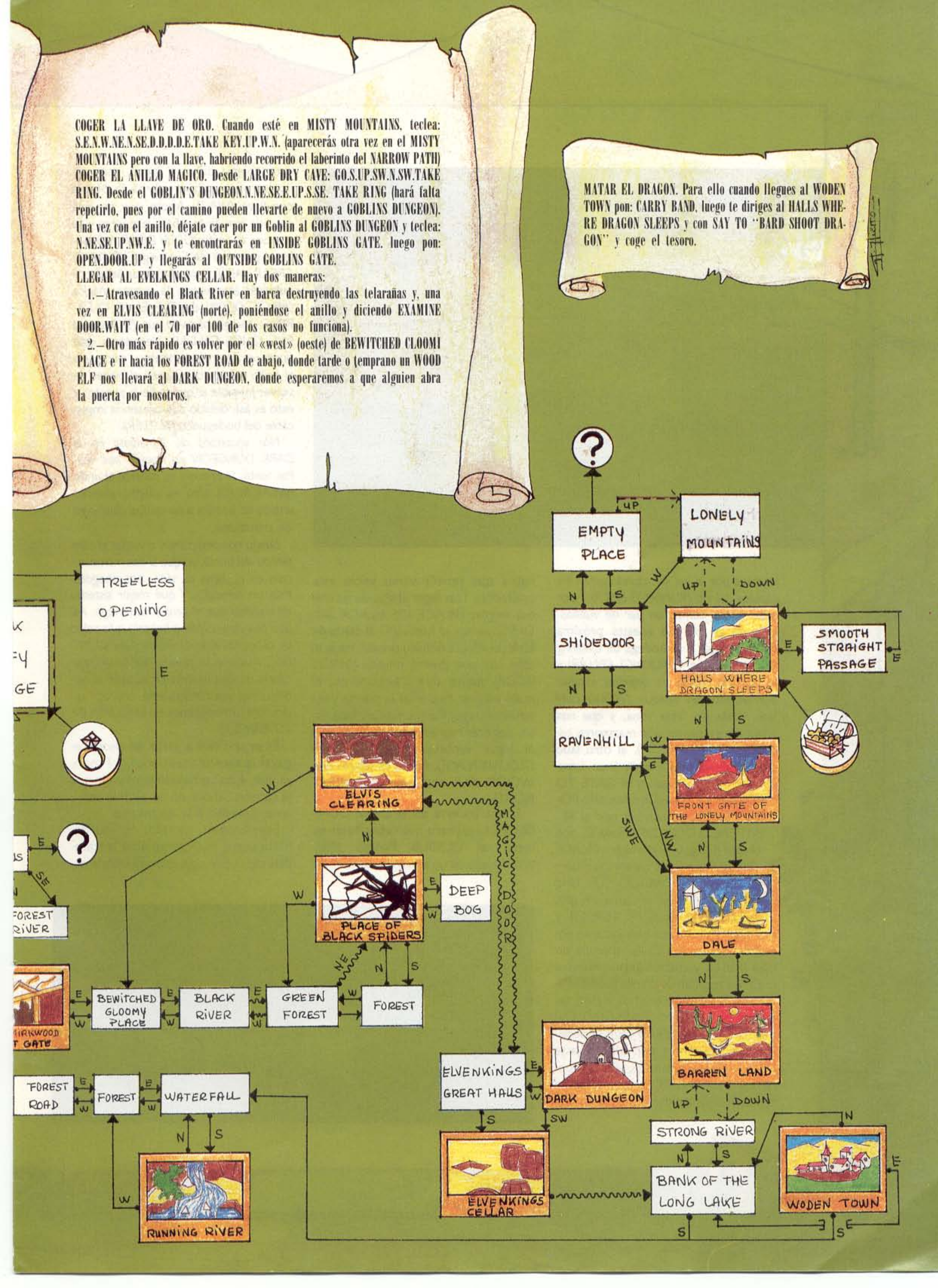
COGER EL ANILLO MAGICO. Desde LARGE DRY CAVE: GO.S.UP.SW.N.SW.TAKE RING. Desde el GOBLIN'S DUNGEON.N.NE.SE.E.UP.S.SE. TAKE RING (hará falta repetirlo, pues por el camino pueden llevarte de nuevo a GOBLINS DUNGEON). Una vez con el anillo, déjate caer por un Goblin al GOBLINS DUNGEON y teclea: N.NE.SE.UP.NW.E. y te encontrarás en INSIDE GOBLINS GATE. luego pon: OPEN.DOOR.UP y llegarás al OUTSIDE GOBLINS GATE.

LLEGAR AL EVELKINGS CELLAR. Hay dos maneras:

1.—Atravesando el Black River en barca destruyendo las telarañas y, una vez en ELVIS CLEARING (norte), poniéndose el anillo y diciendo EXAMINE DOOR.WAIT (en el 70 por 100 de los casos no funciona).

2.—Otro más rápido es volver por el «west» (oeste) de BEWITCHED CLOOMI PLACE e ir hacia los FOREST ROAD de abajo, donde tarde o temprano un WOOD ELF nos llevará al DARK DUNGEON, donde esperaremos a que alguien abra la puerta por nosotros.

MATAR EL DRAGON. Para ello cuando llegues al WODEN TOWN pon: CARRY BAND, luego te diriges al HALLS WHERE DRAGON SLEEPS y con SAY TO "BARD SHOOT DRAGON" y coge el tesoro.





hace apenas daño. Y luego, esperando un poco, alquien abrirá la puerta con llave *(WAIT)*. Ahora que no está cerrada con llave, abres la puerta y te vas por el oeste *(OPEN DOOR. W)*. Sales al gran hall de Evelking *(EVELKINGS CREAT HALL)* donde hubieras llegado si hubieses atravesado la puerta mágica *(MAGIC DOOR)* del EVE ELVIS CLEARING. Luego hacia el sur *(S)* llegas al EVELKINGS CELLAR. Llegados a este punto es muy importante y necesario el anillo mágico que posee el poder de volver invisible al que lo lleve puesto; y esto es así, debido a la presencia implacable del bodeguero *(BUTLER)*.

Nos encerrará de inmediato en el DARK DUNGEON en cuanto nos vea. Por tanto, lo primero es ponerse el anillo (WEAR RING). Una vez puesto, abrimos uno de los barriles si no estaba abierto ya de antemano.

Luego nos dedicamos a vaciar el contenido del barril, ya que si nos introducimos en él, lleno de vino, nos ahogaremos sin remedio. Y qué mejor sistema de vaciado que el propio estómago. Así que nos dedicamos a beberlo a la salud de todas las bellas hobbits (DRINK WINE). Aunque se puede dar la circunstancia de que ya lo haya vaciado el bodeguero. Sea como fuere, una vez vacío, nos introducimos en èl *(CLIMB INTO BARREL)*.

Es seguro que a partir de ahora seguirás la aventura sin Gadalf ni Thorin, ya que, si no los has ido perdiendo por el camino, ahora no te podrás ver y serás llevados a la mazmorra.

Esperaremos un rato, no mucho, hasta que el bodeguero abra la trampilla del suelo, coja el barril donde es-

nuamos por el sur *(S)*, donde están los rápidos del río *(RUNNING RIVER)* y por estas zonas damos un par de vueltas. Esto es así porque nuestra próxima meta es llegar a la bodega de Evelking *(ver en el mapa: EVELKINGS CELLAR)* y la vía más rápida es dejarnos atrapar por el elfo del bosque *(WOOD ELF)* que ronda por esta zona, y que nos envía directamente a la mazmorra oscura *(DARK DUNGEON)*, al otro lado del río. Si no pasara nada *(cosa extraña, por cierto)* volvemos al GATE TO MIRKWOOD, o también llamado FOREST GATE, y pasamos por el BEWITCHED GLOOMY PLACE, por el este *(E)* hasta el río negro *(BLACK RIVER)*. Por estos parajes también puede estar el WOOD ELF. Una vez en la orilla del río, arrojamos la cuerda *(THROW ROPE ACROSS)* y tras engancharla a una barca que se encuentra en la otra orilla, tiramos de ellas *(PULL)*, y cuando llega a nuestra orilla nos montamos en ella *(CLIMB INTO BOAT)*. Ahora cruzamos el río y salimos *(CROSS RIVER. CLIMB OUT)*. Del bosque verde *(GREEN FOREST)* debemos salir por el noreste *(NE)*, pero está bloqueado por telarañas que romperemos *(SMASH WEB)*. Aunque éstas se reponen muy rápidamente, por lo que habrá que repetir varias veces esta operación. Tras llegar al sitio de las arañas negras (PLACE OF BLACK SPIDERS) vamos al norte *(N)* **al claro de Elvis** *(ELVIS CLEARING)* donde, hacia el este hay una puerta mágica *(MAGIC DOOR)* que se abre tras ponernos el anillo mágico, examinar la puerta y esperar un rato. Pero si no funciona esto, deberás regresar por el oeste *(W)* al lugar embrujado *(BEWITCHED GLOOMY PLACE)*. Ahora es seguro que WOOD ELF esté por la FOREST ROAD.

Si nos encierra en el DARK DUNGEON, lo primero que debes hacer es matar al VICIOUS WARG *(KILL WARG)* que es un incordio, aunque no



tamos escondidos y lo arroje por ella. Entonces iremos a parar al río subterráneo que pasa por abajo de la bodega. Nos dirigimos al este *(E)* y esperamos *(WAIT)* a que la misma corriente nos lleve directamente a la orilla del gran lago *(BANK OF THE LONG LAKE)*.

Si seguimos por el este *(E)* llegaremos a una ciudad de madera *(WOODEN TOWN)* que se encuentra situada en medio del lago. En dicha ciudad vive un personaje muy importante para que nos ayude con la muerte del dragón. Es el bardo *(BARD)* que lleva consigo un arco. Como nos tiene que seguir el bardo, qué mejor forma que llevárnoslo a hombros *(CARRY BARD)*. Luego cojemos la flecha que hay en la ciudad *(TAKE ARROW)* y se la entregamos al bardo, que es seguro que sabrá manejarla mejor que nosotros (GIVE TO BARD ARROW). Hecho esto volvemos a la orilla del lago por el oeste, este o por el norte pero nunca por el sur, ya que volveríamos a la cascada *(WATERFALL)*. Luego vamos al norte *(N)* al STRONG RIVER, del que salimos por arriba *(UP)*, llegando a BARREN LAND. De ahí continuamos por el norte *(N)* a las ruinas de Dale *(DALE)* donde podemos tener la sorpresa de toparnos con el dragón. Si es así, más adelante se indica cómo matarlo. Vamos por el norte *(N)* hasta la puerta frontal de las solitarias montañas *(GATE OF THE LONELY MOUNTAINS)* donde también nos podemos encontrar con el dragón. Y si volvemos a dirigirnos al norte llegamos al hall donde duerme el dragón *HALL WHERE DRAGON SLEEPS)* y donde está ubicado el fabuloso tesoro. Aquí seguro que está el dragón si antes no lo hemos encontrado. Nada más aparezca el dragón, sea donde sea, bastará con decirle al bardo que le dispare con la flecha *(SAY TO BARD "SHOOT DRAGON")*. Una vez en nuestro poder regresaremos velozmente al principio. Para ello el camino más directo es: S.S.S.DOWN. S.S.W.W.W.N.W. SW. W.W.W.W. SW.OPEN DOOR.W. *(para aclararse más es aconsejable ver el mapa)*. Aparecerás en la salida. Abres el cofre y metes el tesoro *(OPEN CHEST. PUT TREASURE)* y entonces unas voces te alabarán como el héroe de los héroes y tu misión habrá concluido.

Bilbo tras estas palabras se armó de valor y vio con alegría cómo triunfaba en su hazaña sin ningún problema...

Como nota final hay que reseñar algunos comandos que pueden ayudarnos en la empresa:

SAVE: Graba el juego desde el punto en que está en ese momento.

LOAD: Carga un juego previamente grabado.

SCORE: Indica el porcentaje de la aventura efectuada, o los puntos sobre un total de 100.

HELP: Nos da algún consejo o pista que a veces resulta difícil de interpretar.

EXAMINE: Describe más minuciosamente los objetos.

KILL/FIGHT: Para entablar lucha contra quien sea.

TAKE/PICK/CARRY: Coger algún objeto; el último sirve para llevar algún personaje en los hombros de otros.

DROP/PUT: Dejar el objeto en el suelo; el último sirve para meterlo en algún sitio.

DRINK/EAT: Beber/comer.

CLIMB INTO/CLIMB OUT: Meterse o montarse en algo/salir.

OPEN/UNLOCK: Abrir la puerta/abrir una cerradura con llave.

N-Norte	NW-Noroeste	UP-Arriba
W-Oeste	NE-Noroeste	DOWNAbajo
S-Sur	SW-Suroeste	WAIT: Esperar
E-Este	SE-Sureste	I: Inventario

PAUSE: Se detiene el juego hasta apretar otra tecla.

GIVE TO - XXXX: Dar a *(nombre)* el *(objeto)*.

SAY TO - «XXXX»: Decir a *(nombre)* *(«Verbo - objeto»)*.

Se pueden poner muchas órdenes en una misma frase con tal que estén separadas por puntos *(aunque no conviene que la frase sea excesivamente larga, ya que le pueden ocurrir cosas extrañas al juego y volverse loco o borrarse)*.

SPECTRUM Antonio GONZALEZ Ignacio MORENO

HEARTLAND

Nunca debiera haber subido a aquel condenado desván. Pero claro, nunca se piensa que estas cosas puedan ocurrirte a ti. Nada hubiera pasado si no hubiera cogido aquel viejo reloj coronado por un unicornio de bronce. Pero lo hice y el maldito libro que sostenía me cayó sobre la cabeza en medio de una nube de polvo. El libro quedó abierto por la primera página y lo que vi me dejó sin habla. En lugar de letras tenía algo parecido a un monitor. En él se distinguía un extraño mundo y un excéntrico personaje con chistera. Y eso no era lo peor. La cara de aquel tipo era la mía.

No sabría explicar cómo ocurrió, pero comencé a escuchar una extraña voz que naciendo del libro llegaba hasta mis oídos. Era el libro del Mago Eldritch y contaba la historia de HEARTLAND, el planeta feliz.

Así supe como cierto nefasto día, el mago Midan y sus huestes infernales habían recalado allí y de las terribles batallas que Eldritch y Midan sostuvieron por aquel mundo. Supe además que el libro mágico era la clave de la victoria y que era preciso encontrar sus seis últimas páginas, diseminadas por un viento maligno.



La Voz hizo una pausa y con toda solemnidad anunció que yo era el elegido para encontrarlas. Hubiera debido cerrar el libro y alejarme corriendo de aquel oscuro desván para no volver jamás. Pero algo me detuvo haciendo que permaneciera firme en mi puesto: estaba tan aterrorizado que no conseguía mover un músculo.

Mi silencio fue interpretado como una afirmación y sin saber cómo, me vi envuelto en la más fantástica historia que jamás hubiera soñado.

LA CARA DE LA MUERTE

De repente una luz cegadora me envolvió y con sorpresa descubrí que mi cuerpo se había convertido en una línea de dibujo animado. Me encontraba en una extraña sala en la que había una cama y una puerta. Las piernas me temblaban y a duras penas podía tenerme de pie. Sin embargo, una idea me infundió un extraño valor. Aquel asunto se parecía mucho a la Historia Interminable y para ser sinceros tenía que confesar que no me desagradaba en absoluto la idea de volar en un dragón blanco tipo Fuju.

La Voz continuó hablando y abandoné mis pensamientos para prestarle atención. En primer lugar, me dijo, debería encontrar el LIBRO. Se trataba de una réplica exacta del que había tenido en mis manos e iba a servirme como detector de páginas perdidas. Páginas que para mi sorpresa ya no eran seis sino doce. La mitad blancas, que debía conservar, y la mitad negras, que debía destruir. Cuando me encontrara en una de las salas con página, el Libro comenzaría a parpadear anunciándome su aparición.

El Libro —dijo la Voz— está muy cerca, junto a la entrada de la primera caverna. Tan cerca que



podrás distinguir la Cara de la Muerte.

Aquello no me gustó en absoluto. Nunca me habían gustado los acertijos y menos si la palabra Muerte estaba incluida en ellos. Se lo hice saber y la Voz abandonó su tono retórico de libro maldito y comenzó a explicar las cosas con claridad, aunque adoptando un cierto tono de fastidio.

La situación era la siguiente. El libro se encontraba muy cerca del camastro, tan sólo un par de páginas hacia la izquierda. El problema consistía en que para llegar hasta él, debería enfrentarme con una serie de peligros bastante desagradables.

En primer lugar estaban los MAGOS. Cualquier contacto con ellos o con los rayos que despedían me arrebataría energías y voluntad. En segundo lugar, me encontraría a los GOOCH, unos peligrosos zombies barbudos servidores de Midan que me acosarían hasta la muerte.

—En realidad —prosiguió la Voz— tus principales enemigos serán el TIEMPO que se agotará a una velocidad endiablada, y la ENERGIA, que consumida por el poder de Midan, te irá agotando hasta dejarte sin fuerzas. A medida que esto ocurra, podrás ir viendo cómo sobre ti se va formando un rostro monstruoso. Es el rostro de la Muerte.

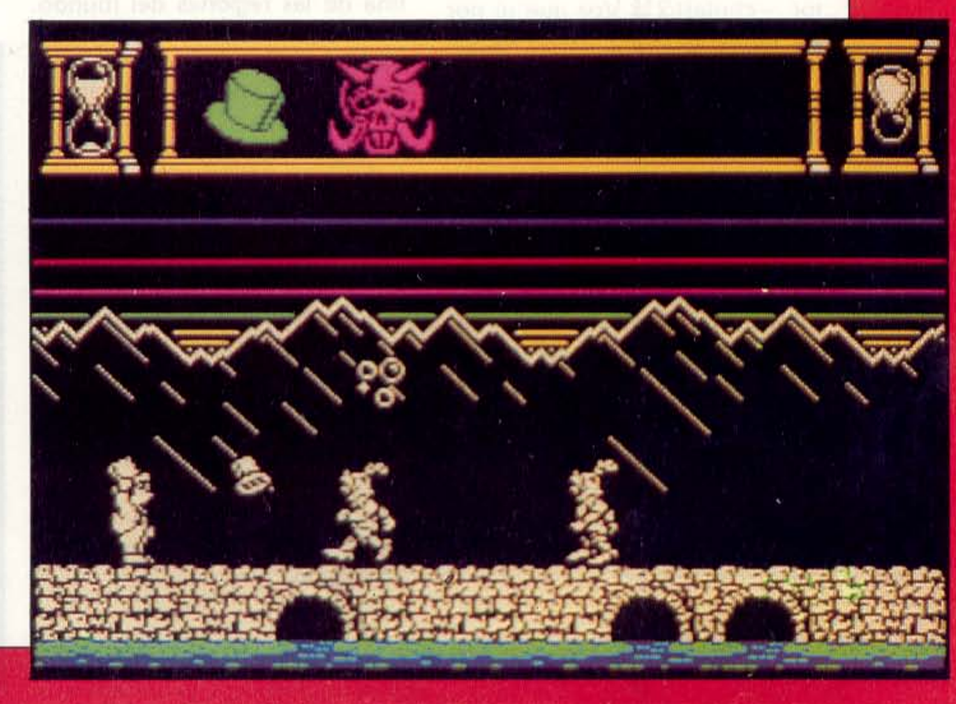
La Voz continuó contándome cosas y entre mucha palabrería y mucha historia sin importancia, acertó a tocar un tema que despertó mi interés: los hechizos. Siempre me había gustado la posibilidad de dar unos pases mágicos, decir «shazam, shazam» y convertir en estatua de sal a la señora gorda que te da un codazo en los riñones para quitarte el asiento en el autobús, o transformar en palomita de maíz a quien se pasa toda la película hablando tras de ti en el cine.

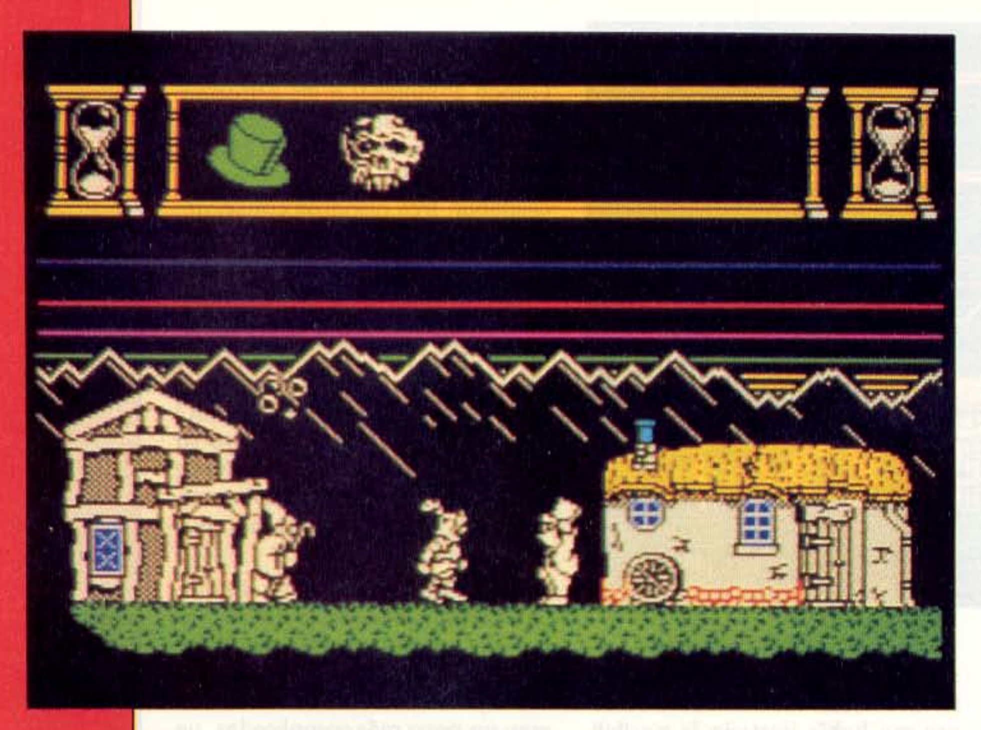
Existían dos tipos de hechizos. Los positivos y los negativos. Los primeros tenían un carácter eminentemente defensivo y eran tres principalmente. En primer lugar la CHISTERA. Este poder una vez adquirido te acompañaba durante todo el viaje por HEARTLAND, resultando tu mejor aliado. Servía para eliminar magos enemigos, Gooch zombies y a los astronautas que vigilaban el centro espacial, también en poder de Midan. El único problema es que se necesitaban tres disparos consecutivos de chistera para acabar con un enemigo.

Este problema quedaba solventado en parte al entrar en posesión del conjuro ESPADA, con el que sólo eran precisos dos disparos y aún mejor con el RELAMPAGO que limitaba a un solo disparo su eficacia. Lamentablemente tanto espadas como relámpagos tenían un poder limitado y acababan por terminarse.

La defensa por conjuro resultaba especialmente eficaz contra magos y astronautas, a los que dejaba reducidos a un montón de huesecillos. Con los Gooch las cosas eran un poco más complicadas, ya que la muerte de éstos era simplemente temporal. Al cabo de unos momentos renacían de sus cenizas y volvían a acosarte. Y es que no se puede matar a un muerto por muy mago que uno sea.

Existían también otro tipo de encantamientos que flotaban libremente por los diferentes lugares de Heartland. Tal era el caso de las BURBUJAS que ayudaban a combatir el maligno poder de Midan, resultando un poderoso aliado. Por contra las ESTRELLAS GRANDES eran terriblemente peligrosas y agotaban las energías con una velocidad de vértigo. No así las ESTRELLAS PEQUEÑAS





que ofrecen una temporal inmunidad contra otro tipo de hechizos.

Para evitar un hechizo negativo debía saltar sobre él o simplemente dispararle un hechizo positivo, que lo haría desaparecer.

—Así pues —pregunté ya un tanto harto de hechizos—, se supone que mi misión es encontrar el libro, reunir las seis hojas blancas y destruir las hojas negras, ¿no es eso?

—Ciertamente. Deberás completar el gran Libro original que quedó esparcido a los cuatro vientos sagrados por el poder maldito de Midan el nigromante, en su épica lucha con Eldritch el Benefactor —contestó la Voz que ni por un momento podía olvidar sus tonos grandielocuentes.

Aquello podía ser eterno y no disponía de mucho tiempo, así que decidí preguntar dónde podría encontrar las páginas. La Voz sonrió sardónica y contestó que ése era precisamente el problema. Llevadas por el viento podrían encontrarse en cualquiera de las muchas regiones de Heartland. De todas maneras podría ofrecerme algunas informaciones obtenidas a través de mis antecesores.

—¿Antecesores? —pregunté un tanto escamado.

—Oh sí —contestó la Voz— Hubo cientos.

—¿Cientos? ¿Y qué fue de ellos?

—¿De verdad quieres saberlo? —preguntó la Voz con sorna.

Decididamente prefería no saberlo.

GUIA TURISTICA DE HEARTLAND

El mundo de Heartland se dividía en cinco grandes regiones. El problema principal estribaba en que el transporte entre una y otra resultaba un tanto singular. Según contó la Voz, en cada una de las regiones había una cama mágica que poseía efectos teletransportadores. Así uno se situaba en la cama y podía visitar todas y cada una de las regiones del mundo. Eso sí, previamente debía haber conseguido las páginas necesarias para que el conjuro viajero surtiera efecto.

La región inicial era un lugar extraño lleno de puertas, unicornios y relojes, y cuya circulación se veía peligrosamente limitada por profundos abismos que era preciso saltar. Cualquier error conducía inevitablemente a la destrucción.

En ella se encontraban el libro rastreador y cuatro de las páginas. Dos entradas con aspecto de caverna conducían por medio de unos ascensores al nivel superior, pero este viaje resultaba tan costoso en tiempo malgastado como inútil, ya que allí no había ninguna página.

También era posible distinguir unas trampillas en el suelo. Utilizándolas como puerta se accedía a la gran muralla. En ella se encontraba una de las páginas. Tan sólo estaba formada por ocho pasajes, pero al ser circular podía parecer un inmenso laberinto, trampa siniestra para incautos viajeros.

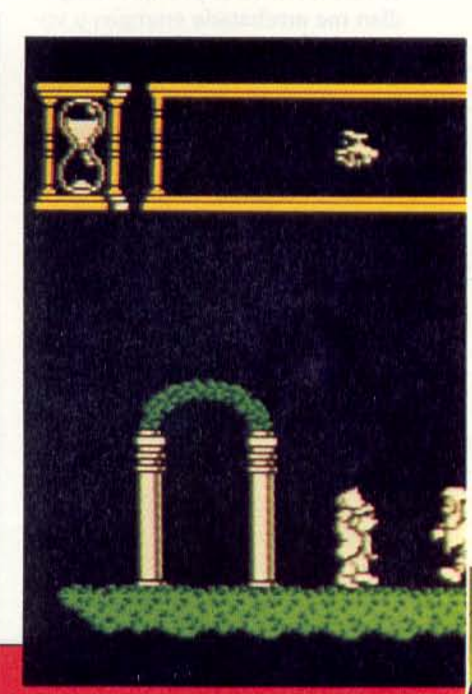
La segunda región era la base espacial. Esta se encontraba custodiada por los peligrosos astronautas de Midan. En ella, especialmente en los niveles superiores, podían encontrarse tres o cuatro páginas.

La tercera, cuyo inicio era un puente de varios ojos, era una antigua zona habitada que en aquellos momentos se encontraba llena de casas abandonadas. En aquel desolado pueblo se encontraba una sola de las páginas.

La siguiente región era la casa de los magos, un siniestro caserón lleno de trampas y peligros. Para recorrerlo en profundidad era preciso conocer algunos trucos. En primer lugar, la existencia de numerosas trampillas en el suelo que podían ser utilizadas como puertas. Además, la existencia de unos falsos muros que podían ser atravesados para acceder directamente a otra sala. Por uno de éstos se llegaba al mundo de las tormentas, un inhóspito lugar de truenos, rayos y lluvia continua.

En la casa de los magos podían encontrarse dos o tres páginas.

La última región de Heartland eran los antiguos campos de labor, presididos por un viejo castillo que



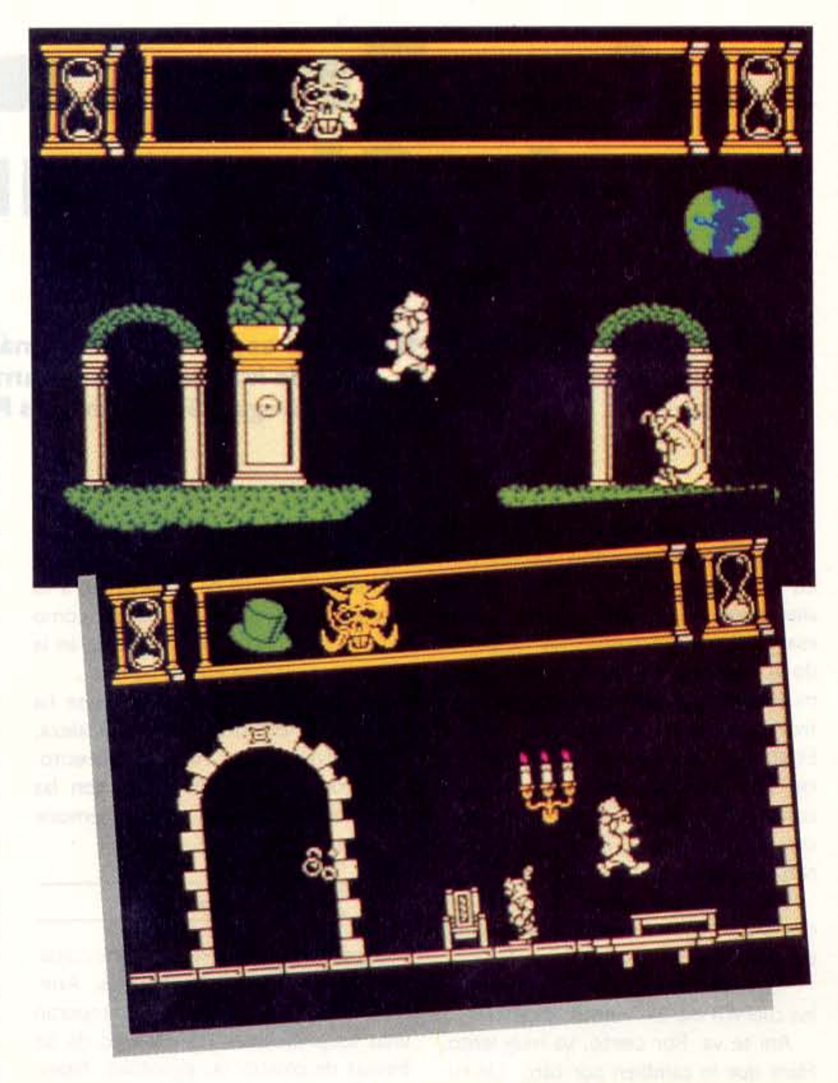
se adivinaba a lo lejos. Este lugar poseía un subsuelo minado por enormes cavernas a las que resultaba imprescindible acceder, ya que en ellas se encontraba la última de las páginas. Con ella se volvía a reunir el libro y Heartland quedaba liberado del oscuro poder de Midan.

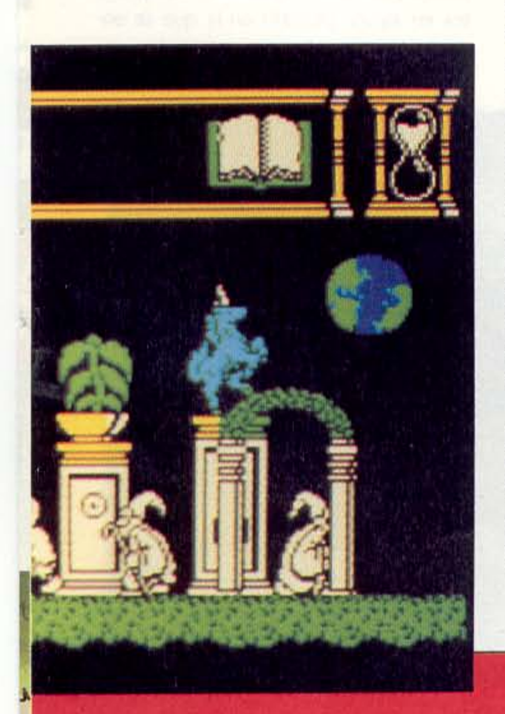
CAPITULO FINAL

El librero se quedó encantado con el libro que le vendí por un precio más que razonable, pese a que le faltaban las seis últimas páginas. En realidad preferí hacerme el tonto cuando lo tomó en sus manos como si fuera un tesoro murmurando:

—El libro mágico de Heartland...

Me pagó sin regatear y abandoné la tienda, no sin antes echar una mirada y ver cómo abría cuidadosamente el libro. La Voz volvió a sonar engolada y petulante, intentando engatusar al pobre librero que la escuchaba con ojos como platos. En su rostro se adivinaba la intención de aceptar la misión. Allá él. Yo por mi parte no estaba dispuesto a jugármela por un mundo de pacotilla en el que todo eran inconvenientes: magos locos, zombies indestructibles, astronautas asesinos, maleficios mortales y abismos sin fondo. Y ninguna ventaja. Ni siquiera un triste dragón Fuju blanco. Aquella gente lo que buscaba no era un héroe. Buscaban sencillamente un idiota.





CARGADOR

Este cargador os permitirá disponer de ENERGIA y TIEMPO infinitos. Siendo éstas las principales complicaciones del juego, ya no tendréis ningún problema para ir localizando con calma las seis hojas blancas y las seis negras. Vuestro único enemigo serán los abismos que deberéis saltar con cuidado, ya que si caéis en uno de éstos la partida finaliza y es preciso volver a empezar. Lo mismo os sucederá si le disparáis al LIBRO o a una de las páginas blancas.

Aunque parezca largo, el juego puede completarse recorriendo simplemente el 30 por 100 de las pantallas, ya que las páginas suelen encontrarse cerca de las camas.

LISTADO 1

```
  10 CLEAR 65535: LOAD ""CODE 23
296,150: POKE 23658,0: CLS
  20 INPUT "INFINITA ENERGIA(s/n
)";a$: IF a$<>"s" THEN POKE 2335
5,230
  30 INPUT "INFINITO TIEMPO(s/n)
";a$: IF a$<>"s" THEN POKE 23360
,254
  40 PRINT #0;"PULSA UNA TECLA Y
 CARGA LA CINTAORIGINAL DESDE EL
 PRINCIPIO": PAUSE 0: CLS
  50 LET a=USR 23361
1000 LOAD ""CODE 23296,150
1001 SAVE "MICROHEART" LINE 0: P
OKE ((PEEK 23635+256*PEEK 23636)
-19),181: SAVE "HEARTCM"CODE 232
96,150
```

LISTADO 2

LINEA	DATOS	CONTROL
1	025B4AB4AFF11F02FEDE	1272
2	DFDC846A008DE3DE4FAE	1524
3	FCEDEF30C843D1114CE7	1576
4	392307FB71E32A26D05A	1068
5	1C16A6A60FC82F3F3013	774
6	AF6AF0CB09F4790DD084	1451
7	39EE3AC456FD363A01DD	1222
8	21835BCD3A072A535C11	759
9	830219EB215D5B012600	649
10	EDB0C970F62138D9E61B	1535
11	400422385302FE2B3A08	606
12	53DD10ABBF28F6292023	1076
13	0E01DD12B67F2B0B18C1	834
14	D1004831202020202020	522
15	20200000000000000000	64

DUMP: 40000
NUM. DE BYTES: 150

Las Tres Luces de Glaurung

Fernando HERRERA CONZALEZ

Bienvenidos a mi fortaleza. Mi nombre es Kulwoor y soy más conocido como el señor del castillo bajo la montaña. En el día de hoy un osado, y también alocado, aventurero ha penetrado en mi hogar. Su nombre es Redhan.

Hasta hoy había vagado por los terrenos de Althasir y Vramtis sin aliarse con ninguno de los monarcas de esas tierras. Al parecer, hoy ha perdido la neutralidad. Si ha penetrado en mi castillo, sólo puede ser con un objetivo: apoderarse de las Tres Piedras Estelares, conocido como, las Tres Luces de Glaurung. Sin embargo, yo le conozco: él nunca se hubiera aliado con mi antagonista, Zwolhan, sin una razón de primera necesidad.

He de llamar a mi más fiel informador para que me cuente los motivos de esta repentina alianza.

—Lacayo, haz que venga el jefe de los cuervos espías. Vamos, deprisa.

Ahí te va. Por cierto, va muy lento. Haré que lo cambien por otro. Un rugido se oye a mis espaldas. Debe ser mi querida mascota, el dragón Glaurung. Quizá tenga hambre.

—Tranquilo. Pronto comerás, en cuanto vuelva este servidor.

El tiempo transcurre y el emisario no viene. Por fin, acaba de entrar mi fiel cuervo tras el esclavo.

—Glaurung, ahí está tu comida. Muy bien, fiel cuervo. ¿Cuál es la razón de que Redhan sirva al enemigo? Contesta.

—Las últimas noticias indican que el perverso Zwolhan ha secuestrado a su amada Taleria y le ha exigido como rescate las Tres Luces, que le darán la victoria en vuestra eterna batalla...

—...y el intrépido caballerete se ha atrevido a infiltrarse en mi fortaleza, para salvar a esa mujer. Pobrecito. Pretende salir de mi castillo con las Tres Luces y, además, vivo. Dejémosle intentarlo.

Los enemigos

El castillo está perfectamente cuidado por los valerosos guerreros. Además, en los subterráneos le esperan unas sorpresitas; lo más selecto de las bestias de palacio: las gigántulas. Nuestros fieles son de varios tipos, a cual más peligroso y mortal.

— Los arqueros, que, si bien son muy débiles en las batallas cuerpo a cuerpo, lanzan unos dardos mortales, muy difíciles de evitar. Lo más conveniente contra ellos es matarlos cuando estén saltando, pues entonces no pueden disparar.

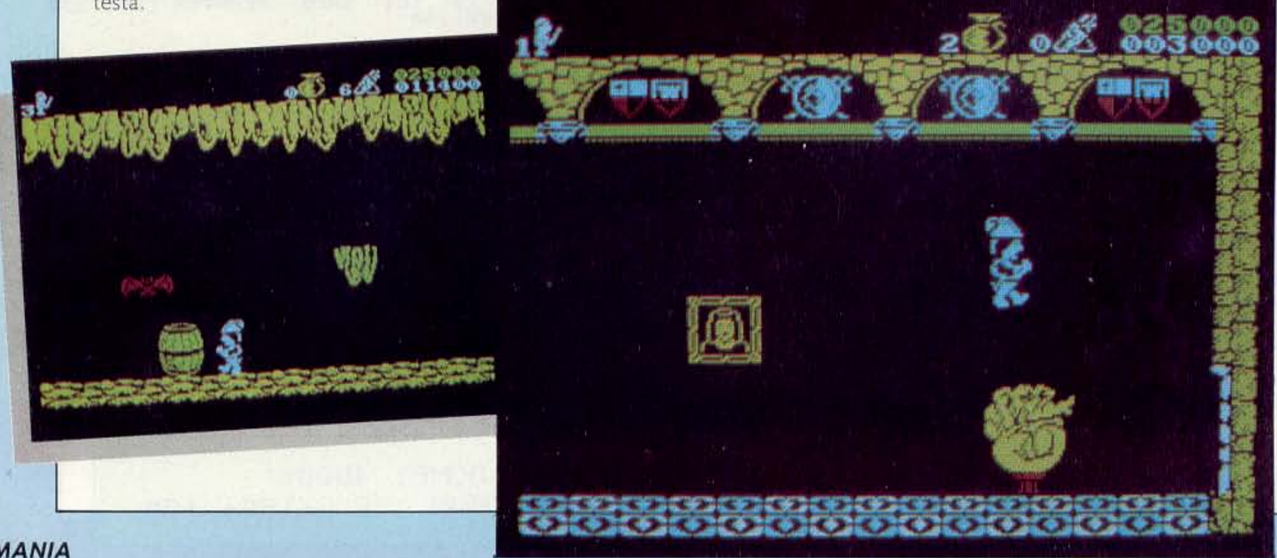
— Los lanceros: con su lanza en ristre ensartan al primero que se les atreva a plantar cara. Es una pena que cayendo desde más arriba sobre ellos se les pude matar. Incluso, si se les coge de espaldas.

— Los caballeros: son los más peligrosos servidores. Son ágiles y te persiguen con sus poderosos saltos. Su punto débil es saltar sobre ellos desde más arriba. Es este el método más seguro para acabar con sus vidas.

— Los murciélagos: que se encuentran en todas las escaleras. No son muy peligrosos pero siempre incordian. Para que mueran, basta con pasar sobre ellos.

— Las gigántulas: éstos son, sin lugar a dudas, mis bichos más queridos y predilectos. Estas simpáticas arañitas van a hacer las delicias de nuestro héroe, Redhan. Para conseguir eliminarlas sólo existe un método posible que consiste en caer sobre ellas.

Por otra parte, también podréis comprobar que cuando Redhan penetra en alguna pantalla en la que se encuentren varios de estos arácnidos, co-





menzarán a dispararle unas hermosas y mortíferas bolitas de fuego.

Las zonas de la fortaleza

Para hacer más amena la búsqueda del intrépido aventurero, ha de saber que el castillo tiene varias partes, pero todas destinadas a hacer más difícil su búsqueda.

— El palacio: es la zona más fácil pero en ella hay muy pocos cofres.

— Los subterráneos: ésta es una de las zonas preferidas. Por ella se pasean a sus anchas las gigántulas y los murciélagos. Además, el decorado es más bien tétrico. Por si fuera poco y para que nadie pueda evitar su exploración se han puesto aquí gran cantidad de cofres.

— La zona de lava: ésta es todavía más divertida. Del suelo brotan periódicamente unas esferas de lava que acabarán con la vida de Redhan en un santiamén. Pero lo más divertido es que no hay ningún cofre, por lo que no es necesario atravesarla. De todas formas, para pasarla, lo mejor es ir todo el rato saltando. A pesar de esto siempre hay alguno que pierde una vida por meterse en estos territorios.

— Las escaleras: para acceder del palacio al sótano, hice que se instalaran estas incómodas escaleras, cuya custodia compete a los murciélagos.

— Los laberintos: aquí lo pasará mal Redhan. Hay dos: uno tiene arqueros y el otro está repleto de gigántulas. Cada uno posee dos cofres, en los que pueden esconderse algún objeto de importancia. Lo más conveniente es penetrar en ellos con una de las dos opciones, pero si no se da el caso de que tengas una a mano puedes esquivar, en el de las arañas, el primer disparo y continuar saltando hacia adelante con el salto grande; las pobres caerán bajo el pie del aventurero. En el de los arqueros la dificultad aumenta. Para evitar sus disparos hay que ponerse bajo el agujero que siempre tiene el nivel inferior en este laberinto y saltar eludiendo las flechas.

— Abismos: muchas zonas del castillo son profundos agujeros con rocas para subir desde el fondo. Por supuesto, la subida es más difícil que la bajada. Siempre están vigilados por fieles guerreros.

— Pasadizos: entre las diferentes zonas del castillo, están los lugares de comunicación. Tampoco faltan en ellos los aguerridos soldados.



Los cofres

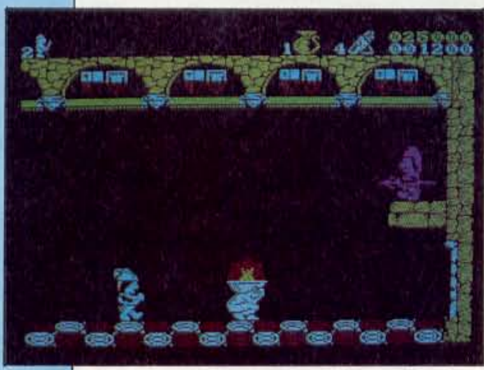
—Señor, señor. Redhan, ha encontrado una de las Luces. Además, se ha deshecho fácilmente de nuestros primeros vigilantes. Está en los subterráneos.

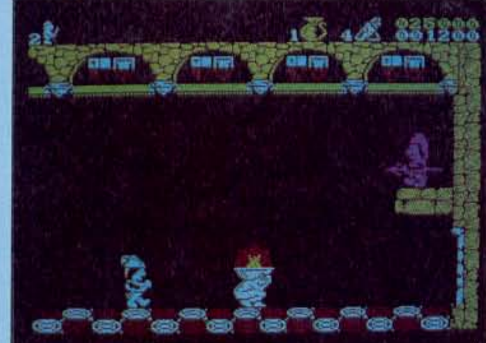
—Gracias, gracias, leal cuervo.

¡Vaya! Parece que el caballerete avanza en su aventura. Todavía no ha comenzado lo bueno: ahora veremos a cuánto asciende su valor. Ha descubierto cómo abrir mis cofres. En fin, no es difícil hacerlo, basta con acercarse a ellos. Entonces desaparecen, dejando humo, para a continuación revelarse su contenido. Este es de lo más variado: hay cosas que pueden ayudar a Redhan en su misión, hay sorpresitas y, por supuesto, están las Tres Luces.

A continuación, pongo el inventario real. Hay 40 cofres, conteniendo:

— Tres gemas, las Tres Luces, los tres objetos que debe entregar Redhan a Zwolhan si quiere salvar a su amada.





— Una llave roja, que le franquearia la salida del castillo.

— Una llave azul, que le posibilitaría el paso a la cámara real.

— Dos opciones, una de invulnerabilidad *(color amarillo)* y otra de invisibilidad *(color verde)*.

— Cinco bolsas de oro y seis carcajas de seis flechas cada una, para reponer el gasto de estas armas que realice el aventurero. Que luego no digan que no le doy una oportunidad.

— Tres vidas extra.

— Seis hechizos de cerdo: qué sorpresa se llevará Redhan al verse repentinamente convertido en un cerdito inerme, que sólo podrá defenderse de los guerreros con sus saltos.

— Siete arañas *(o arqueros)* y seis murciélagos *(o lanceros)* que aparecerán cuando menos se lo espere el infiltrado surgiendo de los restos del cofre profanado. Mucha atención a los enemigos imprevistos.

Las armas de Redhan

—Es urgente, señor. Redhan se acaba de hacer con la llave roja y también con la azul. Va camino de la cámara real. El número de bajas en nuestras huestes es preocupante. Deberíamos mandar a alguien a detenerle: penetrará en la cámara.

—No te preocupes, querido cuervo. Esa cámara no contiene nada de valor. Su cofre guarda, por el contrario, una trampa. Dime, sin embargo, leal informador: ¿qué armas posee el valeroso Redhan?

—Tiene dos tipos, a saber: Un arco con un carcaj de seis flechas, capaces de matar a cualquier perteneciente de nuestras hordas. Lo usa cuando no puede saltar, para esquivar a los enemigos, por estar bajo un objeto. Es muy diestro en su manejo. Posee, por otro lado, un número variable de sacos de oro, que, al ser depositados en una habitación, acaban con todo servidor que choque con ellos. Tienen la desventaja que al salirse de la sala, desaparecen.

—Perfecto. Gracias, gracias. Ya veo que ninguna de las armas me puede hacer el mínimo daño. Ni a ti tampoco, pequeño Glaurung. Cuervo, continúa informándome. Entretanto recordaré dónde escondí las gemas y la llave roja.

Localización de las gemas y la llave roja

Las gemas..., ¿dónde las pondría? Una, seguro, está en los subterráneos. Quizá haya, incluso, dos por allí: es el sitio preferido. Si no hay dos, entonces es allí donde se esconde la llave roja, en el cofre más profundo del castillo.

Los laberintos es otro de los sitios preferidos. Con mucha probabilidad, en uno de los cuatro cofres de estos lúgubres locales donde habrá una gema. Donde con casi absoluta seguridad no se encuentran es en el palacio: aquí me parece que dejé la llave azul.

De todas formas, no se puede asegurar nada. Por desgracia, la memoria no es mi punto fuerte y tampoco se puede decir que sea muy ordenado. La solución es llamar a nuestro secretario.

— Cuervo, ya que has vuelto convoca a mi secretario.

—Señor, el secretario ha muerto a mano de Redhan. Además, a eso venía, se ha hecho con la segunda gema y le quedan pocos sitios en los que explorar. El índice de bajas es alarmante. Su situación dentro de la fortaleza es imprecisa.

—¿Qué? Dices que ha conseguido dos Luces. Si es verdad, entonces la amenaza que se cierne sobre mi reinado es cierta. Es el momento de que kulwoor salga a la caza del impertinente Redhan, que se atreve a retarme con su ridículo poder. A fe que no descansaré hasta acabar con una de sus ridículas vidas. Sólo salgo de mi guarida si el vil infiltrado resiste mucho tiempo con su vida. Además, emito con mi presencia en las cercanías un pitido constante. Le convertiré en un cerdo, le lanzaré hordas de gigántulas, le dispararé con mi fuego, ...morirá tras mil tormentos. Ea, Glaurung, vayamos a por él.

La persecución final

Maldito Redha, jamás pensé que su osadía pudiera provocar tal peligro al reino. Ahora tiene dos gemas y la llave de salida. Muchas salas están limpias de nuestros sirvientes y sus enemigos casi no aparecen. He tenido que separarme de mi desvalida mascota Glaurung..., como le ocurra algo.

—Señor, señor; es importante. Redhan tiene las Tres Luces en su poder. Apenas hay supervivientes en nuestras filas. Yo soy el último de los cuervos informadores y estoy herido de muerte. Se encamina a la salida..., su marcha es imparable...

—Redhan, toda mi maldad va a caer sobre ti. Vas a morir. Voy a por ti.

Allí me parece reconocer una silueta recortada contra el tenebroso muro. Debe de ser él, el odiado Redhan. Voy, espera si te atreves. Sí, efectivamente, es él. Ahora reconozco su gorro, su traje, su porte y su figura. Prepárate para morir. No te valdrá de nada correr.

Al final te he encerrado en esta sala. De nada te valdrá refugiarte tras esa cabeza.

—Estás aquí Kalwoor. Me has encontrado. Pero no me voy a rendir sin luchar.

—Iluso, tus ridículas flechas son impotentes contra mí. Veremos si tú eres inmune a mis disparos. Ja, estás muerto..., pero has desaparecido!!!



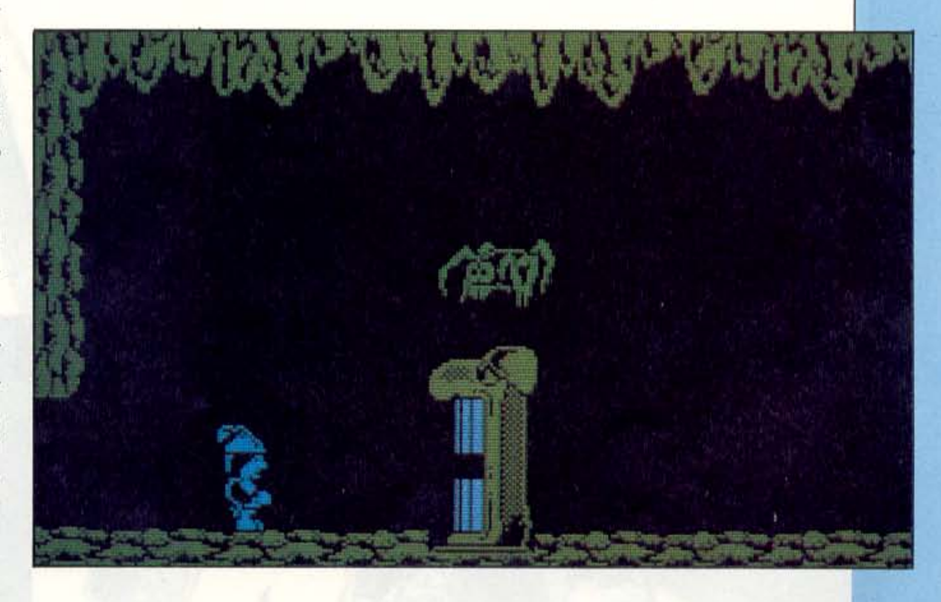
Maldito, se ha metido por el burladero y ha sido teletransportado a otra sala del castillo. He de encontrarle rápido. Si sale, entregará las Tres Luces a Zwolhan. Con su poder acabará con nosotros y dominará el mundo.

Otra sala desierta, y otra, otra más. Ya llegamos a la salida: podemos verla desde aquí. Roja como la sangre, contra el pálido muro. Pero..., ¿qué es ese rayo que va hacia ella? No, no es un rayo. Es Redhan y Glaurung le persigue, pero sus disparos son esquivados. Tendremos que ayudar a nuestra mascota...

Ya está Redhan al lado de la puerta, pero habrá tiempo para cogerle... Glaurung le dispara de nuevo y de nuevo es esquivado.

—Maldito, ya te tengo...

Me estrello contra la puerta roja, puedo oír los apresurados pasos de Redhan..., que escapa y con él, mi poder, mi reinado, mi vida...



LISTADO 1

```
   1 REM  *** CARGADOR GLAURUNG
*** MICROMANIA
  10 BORDER 0: PAPER 0: CLEAR 60
000
  20 PRINT AT 10,2; PAPER 2; INK
 7;" LAS TRES LUCES DE GLAURUNG
"
  30 LOAD ""CODE 65000,123
  40 INPUT "VIDAS INFINITAS? (s/
n)",a$: IF a$="s" THEN POKE 6509
5,0: POKE 65100,0
  50 INPUT "FLECHAS INFINITAS? (
s/n)",a$: IF a$="s" THEN POKE 65
105,0
  60 INPUT "BOLSAS ORO INFINITAS
? (s/n)",a$: IF a$="s" THEN POKE
 65110,0: POKE 65115,0
  70 INK 6: CLS : PRINT "  INTRO
DUCE LA CINTA ORIGINAL": RANDOMI
ZE USR 65000
```

DUMP: 40.000
N.º DE BYTES: 123

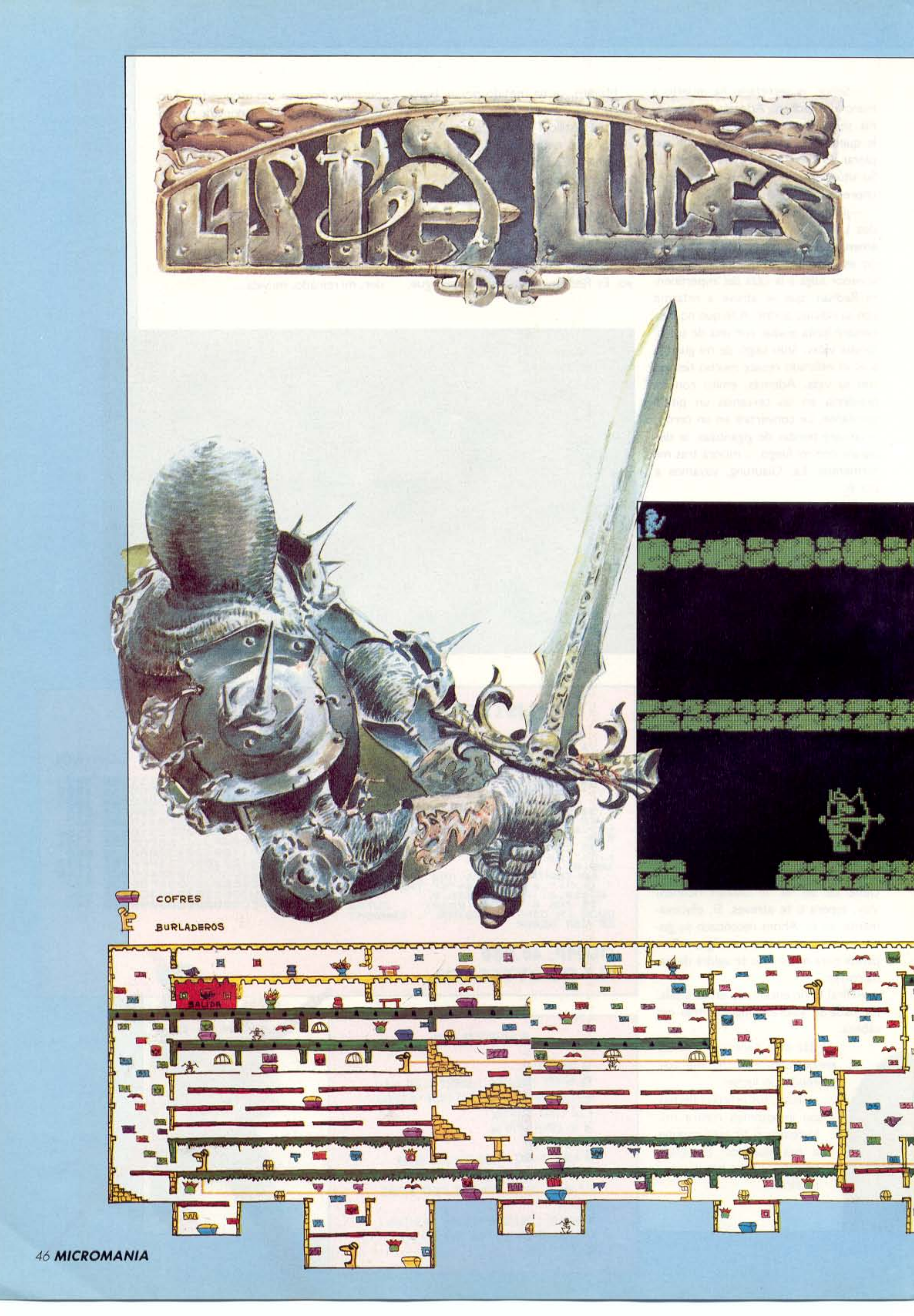
LISTADO 2

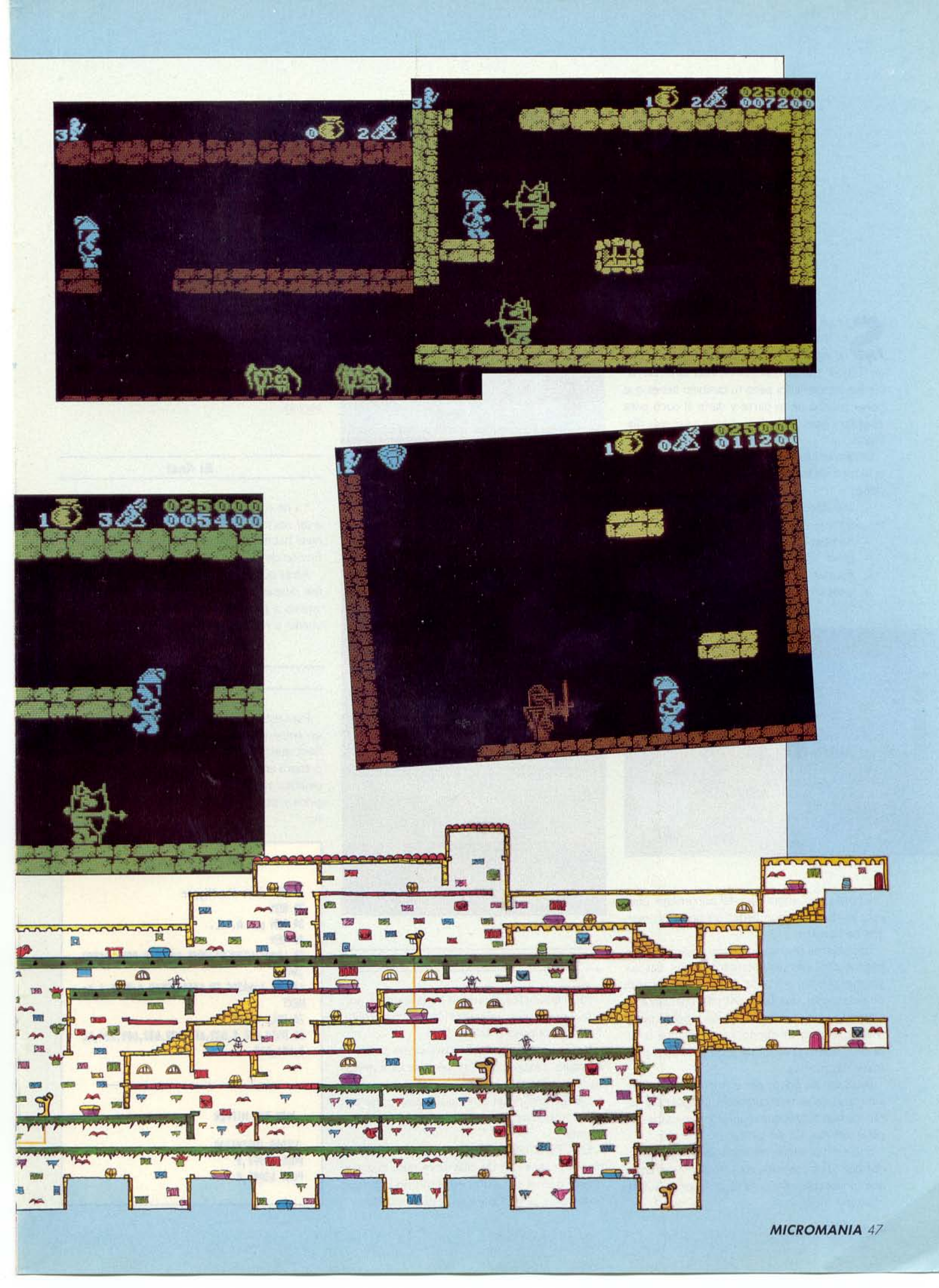
LINEA	DATOS	CONTROL
1	31FFFFDD210000111100	847
2	AF37CD5605DD21CB5C11	1092
3	78043EFF37CD5605CD24	1033
4	61DD210000111100AF37	615
5	CD5605DD214BFB113402	947
6	3EFF37CD5605DD21B63C	1164
7	1100C0AF37CDB6FCF321	1354
8	3BFE110040013200EDB0	858
9	C3004021B5FC11FFFF01	1253
10	1CA2EDB83E3D324DE23E	1149
11	27324EE23E3D32F8603E	972
12	3D323B613E27323C6131	624
13	365EC900000000000000	349

AMSTRAD

```
10 OPENOUT"a"
20 MEMORY 1000:MODE 1:BORDER 0:INK 0,0:I
NK 1,25:INK 2,10:INK 3,15:PRINT"INTRODUC
E LA CINTA ORIGINAL"
30 ON ERROR GOTO 50
40 LOAD"!",0
50 LOAD"!":POKE 42138,201:CALL 42100
60 LOCATE 1,20:INPUT"VIDAS INFINITAS (s/
n)",a$:IF a$="s" THEN POKE &85BF,0:POKE
&85C0,0
70 LOCATE 1,20:INPUT"FLECHAS INFINITAS (
s/n)",a$:IF a$="s" THEN POKE &9029,0
80 CALL 41162
```




COFRES
BURLADEROS
SALIDA



3
0 2
3
1 2 025000 007200
1 3 025000 005400
1 0 025000 01120

Jack the nipper

F. Javier SANCHO

Deja a un lado las represiones, olvida tus prejuicios y destroza las barreras del buen comportamiento. Da rienda suelta a tus instintos más rebeldes y acaba de una vez con esa merecida fama de «niño bueno» que te has ganado durante tantos años de celestial actitud.

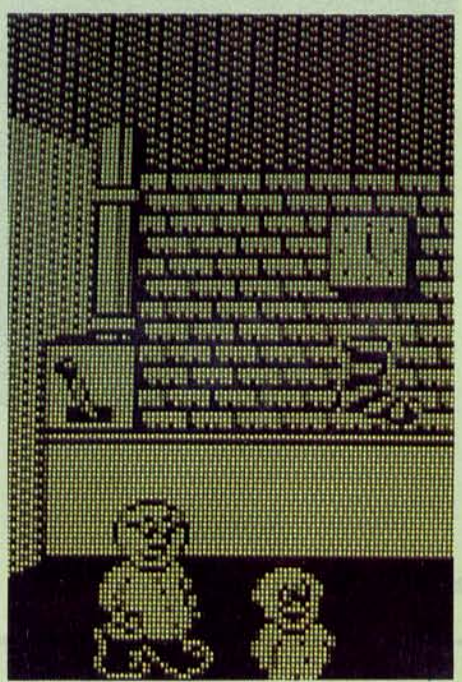
Ser un auténtico gamberro no es cosa fácil. No todo el mundo puede presumir de lograr que el gamberrómetro marque un 100 por 100 de travesuras. Intentaremos hacértelo más sencillo, pero tú también tienes que poner mucho de tu parte y darle al coco para imaginar cómo y dónde puedes causar más diabluras.

En primer lugar te diremos que para llegar hasta el tope de travesuras debes realizar estas acciónes:

— Dar doce pelotillazos a las correspondientes personas (12%).
— Romper 21 objetos (21%).
— Echar jabón en tres lavadoras (6%).
— Asustar a tres gatos (15%).
— Utilizar 11 objetos adecuadamente (55%).







Como verás, sobra algo del porcentaje, pero esto es debido a que tienes un pequeño margen de libertad.

Los objetos a romper son los siguientes: chupete, busto, dos osos y cuatro platos. Las cosas que pueden ser utilizadas son: un paquete de detergente, una llave, una pila, una barra de plastelina, una pesa, un disco, un tubo de pegamento, un saco de abono, un orinal, una tarjeta de crédito, una bocina y un producto para matar las plantas.

Estos son los principales elementos que te encontrarás en el transcurso del programa y serán los que tengas que manejar correctamente para ejecutar tus simpáticas ocurrencias.

Entre estas pequeñas indicaciones y el cargador que te ofrecemos a continuación esperemos que tengas suficiente para llegar a ser un auténtico niño malo.

Funciones

MOVIMIENTO. Puedes ir hacia el norte, sur, este y oeste siempre que el lugar te lo permita. También puedes entrar y salir.

FUERZA MISTICA. Te dará pistas sobre la aventura. Lástima que casi siempre esté demasiado debilitada.

OBSERVAR. Con esta opción podremos observar todos los objetos con los que nos encontremos.

COGER Y USAR. Está representada por un par de manos una de ellas sirve para coger el objeto que se encuentra en el mismo lugar que nosotros y la otra para usar estos objetos.

COMANDOS DE CINTA. Podemos grabar la partida en cualquier momento y cargarla cuando lo deseemos desde cassette o microdrive.

STOP Y SONIDO. Se puede parar el juego cuando lo deseemos y también poner/quitar el sonido.

El final

Ya he concluido la aventura, mi pulso vuelve a ser normal, y la adrenalina disminuye hasta su nivel habitual, a la vez que me invade la satisfacción de haber acabado con tanto espectro.

Atrás quedan cobras, dragones y mazmorras, me despego el joystick de la mano derecha y vuelvo a parpadear de una forma normal, he vuelto a mi mundo monótono de siempre...

Una ayudita

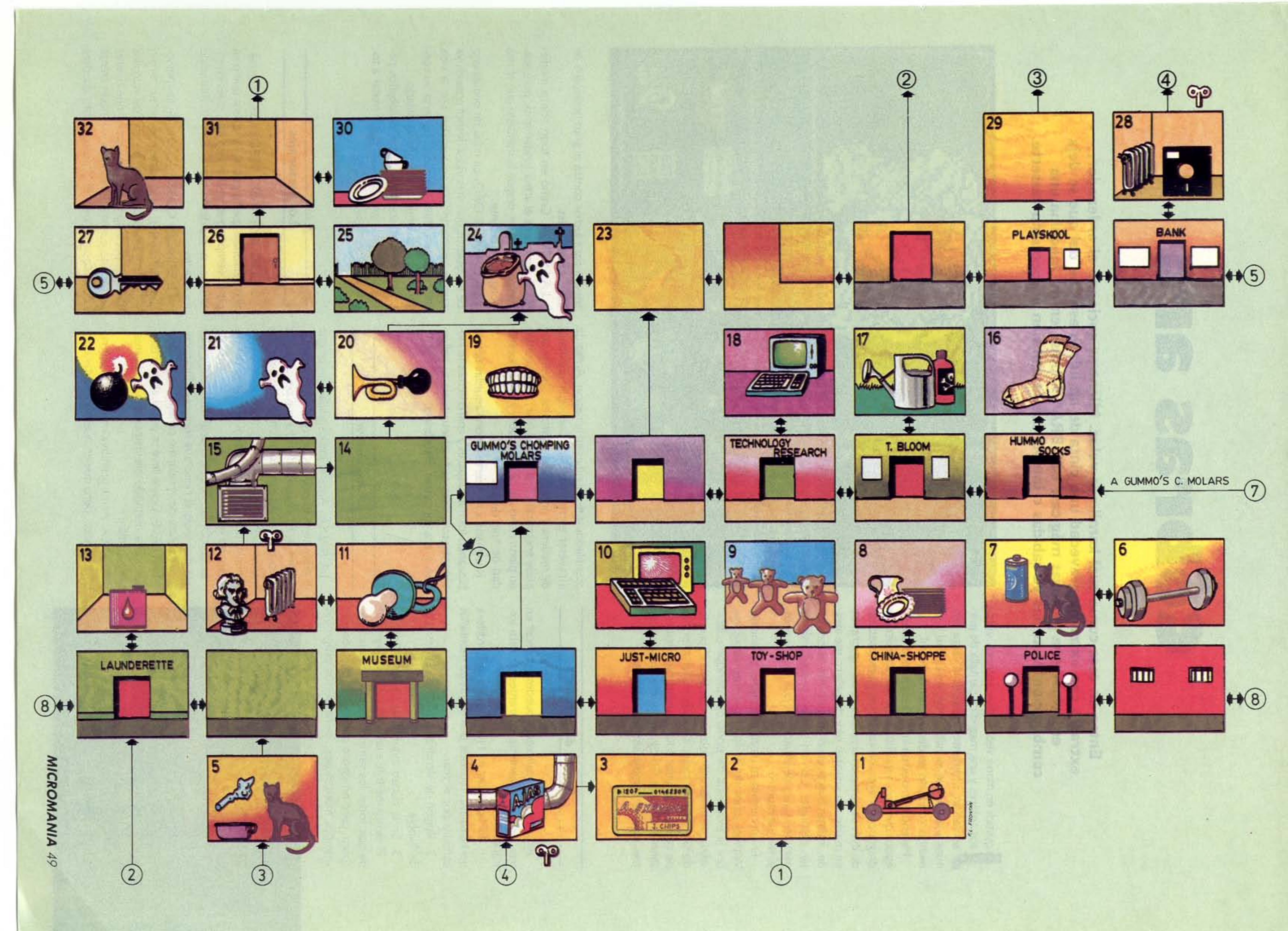
Para este programa no hay Pokes que valgan; sin embargo, os ofrecemos un pequeño listado Basic que, una vez ejecutado con la orden RUN, grabará en una cinta los datos de la partida necesarios para jugar con todos los objetos ya cogidos y situados enfrente del castillo de Gloustor.

AMSTRAD

```
10 REM Jack the Nipper
20 REM
30 REM por A.C.L.
40 REM
50 LOAD"!NIPPER":POKE &A058,0:POKE &A059
,&A5
60 FOR I=&A500 TO &A50A:READ A:POKE I,A:
NEXT
70 CALL &A000
80 DATA &3E,0,&32,&FF,&39,&32,&00,&3A,&C
3,&01,&10
```

```
JACK THE NIPPER

VIDAS INFINITAS
POKE &39FF,0
POKE &3A00,0
```



PLAYSKOOL
BANK
GUMMO'S CHOMPING MOLARS
TECHNOLOGY RESEARCH
T. BLOOM
HUMMO SOCKS
A GUMMO'S C. MOLARS
LAUNDERETTE
MUSEUM
JUST-MICRO
TOY-SHOP
CHINA-SHOPPE
POLICE

Cobras arc

Entro en casa como cual kamikace veloz. Mientras enciendo el ordenador, extraigo con extrema gravedad una cinta de un lujoso estuche del que se deja entreleer una palabras mágicas: «COBRA'S», pulso en mi máquina una combinación de teclas ya sabidas e introduzco la cinta en un pequeño cassette.

Joystick en mano veo desfilar ante mí, vistosos colores y una magnífica pantalla de presentación, momentos después la carga termina a la par que mi habitación, mi ciudad y mi mundo conocido se desvanecen ante mí.

Me encuentro en un lugar desconocido en una época que nunca existió. Sí, un nundo épico de dragones y magos, de caballeros y princesas, todo esto se siente en el ambiente aún ignorando mi misión, un siniestro olor de peligro me invade, intento buscar un arma pero mis manos están desnudas. Con un terrible presentimiento parto en busca de situaciones que sacien mi espíritu aventurero.

En mi camino se cruza un singular personaje, Wanbel señor de las lluvias, el cual me descubre la existencia del poderoso príncipe cobra, «dirigete al templo cobra y consigue el preciado secreto; para ello, deberás matar al príncipe cobra y eliminar a los grandes monstruos y señores del mal. Tu camino podrá empezar en tres lugares completamente distintos».

Puntos de partida

Al comenzar la aventura puedes aparecer en tres lugares totalmente diferentes de este extraño mundo:

1. En la región de Hyrga en plena cordillera del Himalaya, formada por hileras de montañas bañadas por el mar.
2. Región de Vendha, situada en el desierto de Niobia.
3. En la ciudad amurallada de Greystone.

El viento me trae a la memoria el viejo refrán de que todos los caminos conducen al templo cobra, pero no ignoro que tendré que bordear sistemas montañosos, evitando los peligrosos acantilados que abundan en la región. Antes de atravesar el mar tuve que conseguir una balsa de madera y uno de los aleatorios objetos que pude encontrar. Cruzado el mar, me encontré en pleno reino del prícipe cobra y sin la posibilidad de huir de allí.



Resignado a mi suerte recorrí aquellas tierras buscando los más dispares y aparentemente inútiles objetos, pero cada objeto tenía su aplicación y era mi deber descubrirlo.

Los objetos

LA BALSA. Ante la imposibilidad de cruzar el embravecido mar sin perecer en el intento, deberé de hacer uso de la balsa que por allí cerca se encuentra, después de examinar el objeto con la lupa. Con la opción coger, tomo la insustituible balsa que me conducirá al otro lado del encrespado mar.

EL RELOJ DE ARENA. Cogí este reloj y busqué por todo el reino a la hechicera Dragone, la cual utilizando el reloj me consiguió una llave.

LA LLAVE. Con la llave se podrá abrir el templo cobra matando previamente a su incansable guardián.

EL SILEX. Arma primitiva constituida por roca de cuarzo, pero que en nuestra aventura nos servirá para luchar contra el gran hechicero de las profundidades.

LA ESPADA. Como en todo relato medieval, la espada es el arma fundamental para acabar con cualquier dragón lanza-fuego que se nos ponga por delante.

LA COPA DE ORO. La copa de oro es uno de los objetos que más vas a desear poseer, ya que es imprescindible para acabar con la vida del príncipe cobra, porque al beberse su contenido caerá inmediatamente fulminado.

Es necesario conseguir todos los objetos para completar la aventura, así como matar a todos los enemigos.

Los personajes

SIVILIX, «EL ENANO VERDE». Es un simpático personaje que te podrá dar alguna que otra pista, siempre que no le trates mal, pues en este caso, su maldición caerá sobre ti, muriendo en el acto.

EL PRINCIPE COBRA. Es uno de los personajes principales; puede aparecer en tu camino y erguirse amenazadoramente con sus colmillos afilados, pero no temas, se supone que tú eres un fornido guerrero medieval y le haces frente con la copa de oro. El príncipe cobra quedará



maravillado ante tan magnífico trofeo y te lo arrebatará precipitadamente para beberse su contenido, cayendo fulminado en el acto por el líquido mortífero. Podemos decir que la curiosidad mató a la cobra, quedando tendida a tus pies.

DRAGORA, «LA HECHICERA». Este es uno de los aliados más valiosos que podrás encontrar en este mundo hostil, su ayuda es decisiva para la consecución de nuestra aventura. Consigue el reloj de arena y entrégaselo a Dragora y te proporcionará la llave del templo COBRA.

GLAUDLER, «EL FILOSOFO». Su aspecto es tétrico y podría helarte la sangre si te encuentras con él. No te ataca directamente, sino que por medio de contarte mentiras intenta que te pierdas, no hagas caso de todo lo que te dice, y si tienes la oportunidad de matarlo con la espada, no contengas tus impulsos salvajes y acaba con él. Además de disfrutar matando a tal vil personaje, su muerte ayudará a elevar el tanto por ciento de aventura realizada.

GURKA, «EL BARBARO». Es uno de los personajes a los que mayor odio podéis coger, sobre todo, si al fin habíais cogido la llave y os aparece el bárbaro quitándosla de las manos. Por eso a la primera oportunidad matarlo con la espada, y os evitaréis sorpresas desagradables.

SIVILIX, «EL ENANO PURPURA». Es uno de los enanos que te ayudan. Cuando estéis ante uno de los dos enanos, será mejor que no intentéis con ellos ejercitaros en el manejo de la espada ya que aunque su cara sea amistosa, puede echaros una maldición que acabará con vuestros días de aventurero.

WANBEL, «SEÑOR DE LAS LLUVIAS». Es el encargado de meterte en este embrollo. Con hábiles palabras te convence de que es tu deber y obligación actuar para liberar a este mundo fantástico de tan endiablados monstruos. Y alentado por sus palabras y también cómo no, por los tesoros que te aguardan comienzas tu misión.

EL GRAN HECHICERO. Su apariencia es la de un gran murciélago que se eleva entre numerosas llamas. Podrás encontrarle en los subterráneos, y a no ser que lleves el SILEX, será tu muerte inmediata, pero si lo llevas atácale.

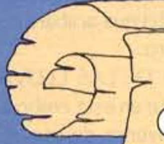
LOS DRAGONES. Como en todo mundo medieval existen los dragones que escupen fuego por la boca, contra ellos utiliza tu afilada espada.



La misión

Estoy perdido en un laberinto de pasillos sin fin, buscando objetos y dragones, cuando de pronto apareció ante mí el castillo de Glouster, en el cual mora un terrible dragón, entonces entré , vi y vencí. Una vez fuera me dirigí sin demora hacia él. Fue donde me encontré el templo mágico, ante el cual no pude resistir la tentación de entrar. Una vez dentro busqué por todas partes objetos y una vez con ellos en mi poder me dirigí hacia el castillo de Glouster y sin entrar, puse rumbo al Norte y acabé con el último de la estirpe de los dragones. Ante mí estaba la puerta del templo cobra. Usé la vieja llave y ésta ante mi desesperación se atascó, probé de nuevo y para mi satisfacción la puerta se abrió de par en par. Entré en el templo y me encontré con..., el secreto que la cobra guardaba celosamente.

COBRAS



—CONSEJOS—

① Son los 3 posibles lugares donde empiezas.

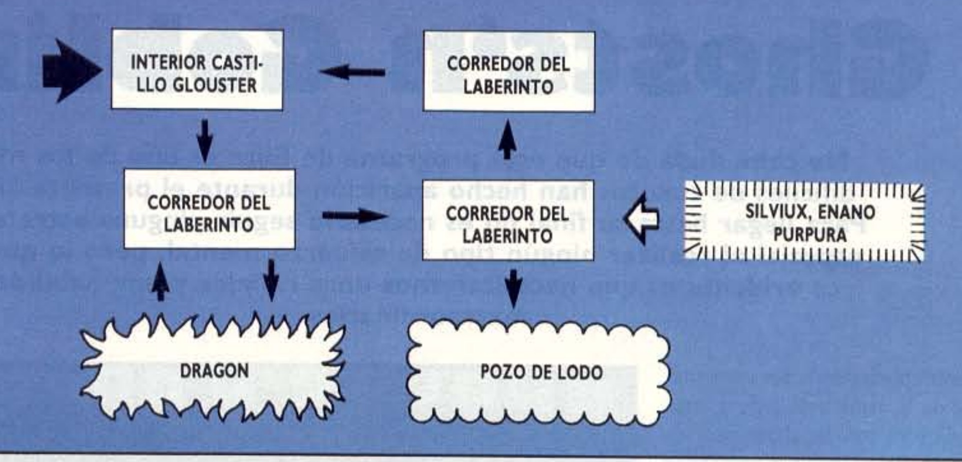
② Los objetos están distribuidos aleatoriamente, menos la balsa que siempre la encontrarás en la «orilla del mar».

③ No podrás ir por el mar sin la balsa y, aun con ella, es aconsejable ir lo más por tierra.

④ Antes de llegar al laberinto es aconsejable haber recorrido todas las cordilleras y desiertos, pues puedes encontrar algún objeto de utilidad.

⑤ Los «pozos de lodo» son trampas mortales.

⑥ En el interior de los castillos hay siempre algún objeto importante.



—OBJETOS—

BALSA: Con ella puedes navegar por el mar (siempre estará en la «orilla del mar»).

RELOJ DE ARENA: Con él, Drágora la hechicera te dará la LLAVE.

ESPADA: Podrás matar al Dragón del castillo Glouster y el del templo Cobra.

SILEX: Con él matarás al hechicero del Templo Mágico (II).

COPA DE ORO: Con ella envenenarás al príncipe Cobra (I)

LLAVE: Con ella abrirás la puerta del templo Cobra.

(No entres en habitaciones con enemigos que no tengas las armas para matarles.)

POZO DE LODO
CORREDOR DEL LABERINTO
PRINCIPE COBRA
POZO DE LODO
CORREDOR DEL LABERINTO
CAVERNA: SUBTERRANEO LABERINTO
CAVERNAS: SUBTERRANEO LABERINTO
CORREDOR DEL LABERINTO
TEMPLO MAGICO
INTERIOR TEMPLO MAGICO
CORREDOR DEL LABERINTO
CORREDOR DEL LABERINTO
CORREDOR DEL LABERINTO
HECHICERO DEL TEMPLO
CORREDOR DEL LABERINTO
CORREDOR DEL LABERINTO
Mar
Mar
Mar
CORREDOR DEL LABERINTO
CAVERNA: SUBTERRANEOS
CORDILLERA
CORDILLERA
Desierto de NIOBIA
DESIERTO DE NIOBIA
Mar
DESIERTO DE NIOBIA
DESIERTO DE NIOBIA
Mar
YENDHA Desierto de Niobia

SALIDAS: oeste, este.
Estas en un corredor del laberinto.
El Principe Cobra te impide el paso.
O N S E STOP
COGER USAR N O E S

Ghosts'n Goblins

No cabe duda de que este programa de Elite es uno de los más difíciles de cuantos han hecho aparición durante el presente año. Para llegar hasta su final no es necesario seguir ninguna estrategia especial ni realizar ningún tipo de esfuerzo mental, pero lo que sí es evidente es que necesitaremos unos reflejos y una habilidad extraordinarios.

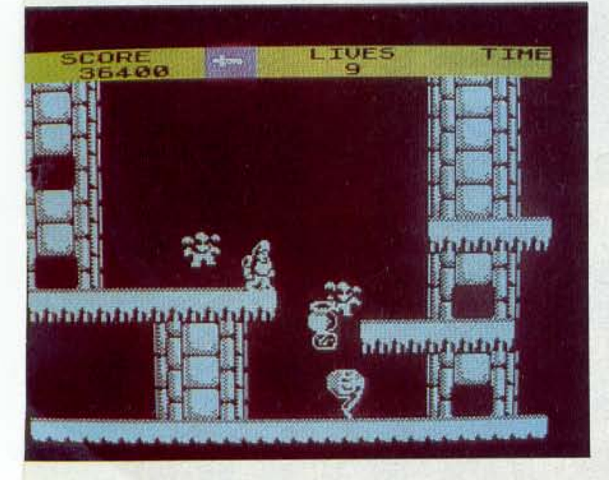
Efectivamente, poco puede ser comentado acerca de la manera de jugarse este Ghosts'n Goblins o de las claves para lograr su consecución. Para conseguir completar la misión lo único que necesitamos es una gran habilidad en el manejo del joystick para ir esquivando a los innumerables enemigos y obstáculos que se interpondrán en nuestro tortuoso camino.



La misión y dónde se desarrolla

Nuestro único objetivo consiste en avanzar sorteando peligros hasta llegar a la guarida en la que se encuentra encerrada una princesa amiga nuestra de toda la vida.

Para llegar hasta ella tendremos que recorrer varios escenarios diferentes. El juego comienza en un cementerio, de cuyas tumbas surgen por doquier zombies y fantasmas, quienes vienen a incrementar el peligro que ya ocasionan otros seres mitológicos o plantas carnívoras. A continuación tendremos que demostrar nuestra habilidad en una especie de bosque petrificado, donde nos esperan renovados enemigos sedientos de sangre. Si hemos conseguido superar esta fase nos encontraremos en el interior de una enorme cueva y tendremos que encontrar una piedra móvil que nos transporte hasta la superficie. Allí existe un enorme abismo que, aunque aparentemente nos conduce a una muerte segura, en realidad lo que hace es llevarnos hasta la fase de las escaleras. Estas están colocadas de forma que configuran un complicado laberinto cuyos vericuetos finalizan en una peligrosa zona de pasadizos y puentes móviles. Tras esta fase, difícil y ardua como pocas, conseguiremos llegar hasta la mismísima cueva donde se encuentra encerrada la princesa.



Armas, enemigos y otros detalles

Para defendernos de nuestros enemigos contamos con la ayuda de varios tipos de armas. En primer lugar, vamos enfundados en una armadura, la cual nos protegerá de un primer ataque. Por otra parte, podemos disparar con cuchillos, espadas o antorchas, objetos éstos que aparecen aleatoriamente durante el transcurso del juego.

Los enemigos también son numerosos y variados, pero entre ellos destacan la Arpía y los Hombres-lobo, pues éstos son los principales encargados de custodiar las llaves que tenemos que recoger en cada fase para poder finalizar con éxito la misión.

A pesar del cargador que os ofrecemos, sabemos positivamente que el llegar hasta el final os va a resultar harto difícil, pero también es verdad que os va a permitir disfrutar de tan trepidante juego durante varias horas consecutivas.

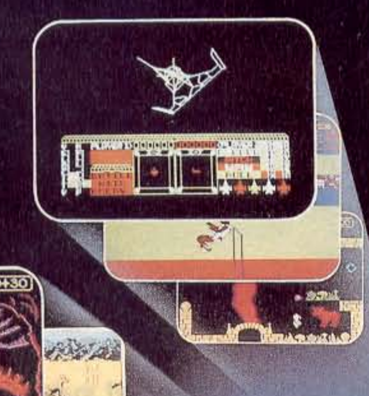
AMSTRAD

```
10 MODE 2:INPUT"Vidas infinitas (S/N) :
",a$:a$=UPPER$(a$):IF a$="S" THEN vi=1 E
LSE IF a$="N" THEN vi=0 ELSE 10
20 INPUT "Fase (0/2) : ",a:IF a<0 OR a>2
 THEN 20 ELSE fa=a
30 IF fa=0 THEN fa=256
40 MODE 0:BORDER 0
50 FOR i=0 TO 15:READ c:INK i,c:NEXT
60 LOAD"!p":MEMORY 4999:LOAD"!code"
70 IF vi THEN POKE &509B,0:POKE &509C,0:
POKE &509D,0
80 POKE &50AC,fa-1
90 CALL &5000
100 DATA 26,13,0,15,24,6,16,2,14,1,3,11,
10,9,18,25
```

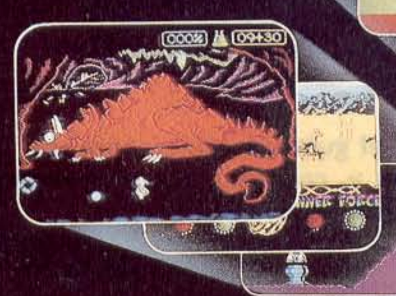
```
PARA ELEGIR LAS VIDAS
POKE 509B,0
POKE 509C,0
POKE 509D,0

PARA ELEGIR FASE
POKE 50AC,FASE-1
```

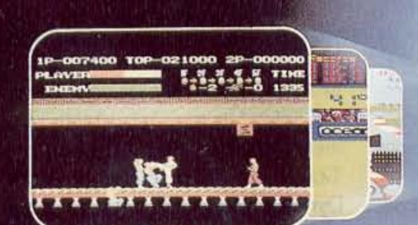
la maquina alucinante











EL UNICO ORDENADOR CON MILES Y MILES DE PROGRAMAS DISPONIBLES.



Al comprar tu nuevo Spectrum pide el Pasaporte Fantástico. Podrás conseguir un reloj alucinante.



33.900 Pts.+ IVA

Microprocesador Z80A. 128 K RAM. 32 K ROM. Teclado de 58 teclas. 32 columnas × 24 filas de texto. Gráficos de alta resolución (256 × 192 pixels). 8 colores con dos niveles de brillo cada uno. Calculadora en pantalla. 3 canales de sonido programables e independientes. Cassette incorporada. Salida TV y monitor RGB.

Interface MIDI (Musical Instrument Digital Interface). Salida Serie RS 232 bidireccional. Dos conectores para joysticks. Conector plano compatible con todos los modelos Spectrum anteriores. Editor de pantalla y dos versiones BASIC en ROM. 48 K BASIC, compatible con Spectrum 16 K, 48 K y ZX + . 128 K BASIC, compatible con ZX Spectrum 128.

Nuevo sinclair ZX Spectrum +2

C/. Aravaca, 22. 28040 Madrid. Tel. 459 30 01. Telex 47660 INSC E. Fax 459 22 92. Delegacion en Cataluña: C/. Tarragona, 110. Tel. 325 10 58. 08015 Barcelona.





A veces alguna compañía de software tiene el gusto de ofrecernos un programa con unos gráficos grandes, simpaticón y, comparado con la tónica predominante, relativamente fácil de acabar.

Este es el caso de Mermaid Madness: Una rubia despampanante algo entradita en carnes, debido a su respetable edad —unas 120 primaveras más o menos—; convertida en sirena por alguna circunstancia desconocida; debe rescatar a su enamorado, un buzo venido a menos, que guiado por el deseo de ver a su dulce sirenita, quedó atrapado en la proa del Titanic.

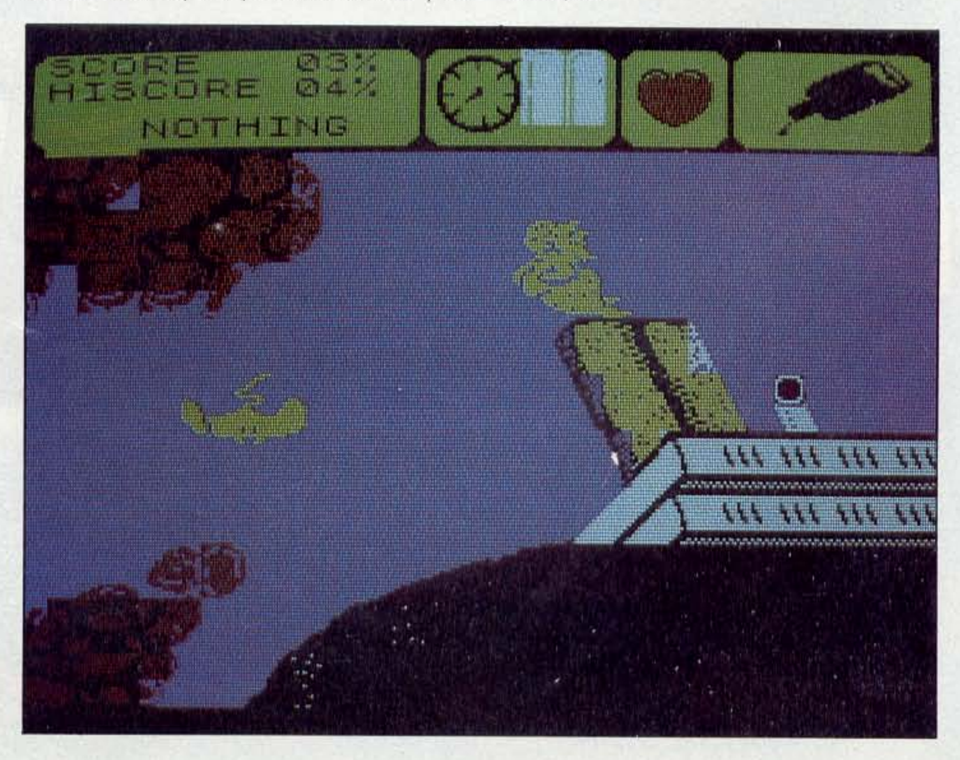
El programa nos permite el empleo de joystick, lo que facilita en gran mamera la agilidad de nuestra protagonista. El océano es, sin duda, un elemento difícil. La bella sirena avanzará nadando acompasadamente cuando inclinemos el joystick hacia la derecha o la izquierda; si además dirigimos hacia abajo la palanca del joystick la sirena se hundirá hasta las profundidades abismales. Soltando el mando la bella se desplazará lentamente hacia la superficie. Como todo buen protagonista, nuestra sirena es capaz de hacer cosas, poco menos que imposibles: si consigue salir del agua iniciará una rápida carrera descompasada, pero carrera al fin y al cabo; eso sí, sólo nos podrá demostrar estas habilidades en una pantalla.

Nosotros suplantaremos la personalidad de la sirena lo que nos da alguna que otra ventaja sobre el aprisionado buzo: acostumbrados como estaremos a nadar bajo el agua, no tendremos problemas con el oxígeno, sin embargo, pensando en la fragilidad de la víctima deberemos realizar la operación de rescate antes de que el oxígeno se le acabe.

Como todo no podía ser fácil contaremos en nuestra misión con la amable colaboración de unos bichitos que se sienten extrañamente atraídos hacia nosotros, con la sana intención de robarnos energía. Pero, como todo no iba a ser malo encontraremos repartidos objetos que nos facilitarán la misión:

1. La lámpara. La encontraremos hacia la derecha del barco y nos permitirá recorrer pantallas en las que no podríamos ver nada.

2. La dinamita. Podremos recoger tres cartuchos de dinamita para volar todo aquello que nos sobre; es muy importante recoger en primer lugar el cartucho que está en la popa del Titanic, en el marcador veremos la palabra Dynamite lo que nos indicará que podemos usar ese objeto.



3. El cofre. Este invento de extraña movilidad, nos permite hacer desaparecer unos objetos móviles que nos impiden el paso.

4. El soplete. Es imprescindible para llevar a feliz término nuestra misión.

La misión

El programa tiene un número más bien pequeño de pantallas, sin embargo, el tema gráfico está muy bien conseguido siendo casi perfecta la ambientación de éstas.

El plano general del juego se puede dividir en dos zonas bien diferenciadas: una de la que salimos y otra que hay a la derecha de ésta, a la que se accede por un pequeño risco que tenemos que explosionar.

Si desde la salida nos sumergimos nos encontraremos directamente encima del barco. Debajo del Titanic está el buzo, aunque lo vemos por una pantalla de la izquierda el rescate debemos hacerlo por el acceso de la derecha.

Debemos dirigirnos hacia la derecha hasta encontrar la lámpara; la cogemos y rápidamente nos dirigimos a la pantalla inmediatamente a la derecha de ésta; es importante recordar que sin lámpara no podríamos ver nada. Dejamos la lámpara en cualquier parte de la pantalla y volvemos a la parte superior del barco. Esta vez nos iremos por el pasadizo de la izquierda con la sana intención de agenciarnos un cartucho de dinamita de la popa del Titanic. Cuando lo tengamos nos volvemos por el mismo camino, hacia la derecha pasando por la pantalla donde dejamos la lámpara.

Subimos hasta encontrarnos con un risco que nos impide seguir aunque hay un pequeño agujero que no es lo suficientemente grande para que pase el corpachón de la sirena. Hemos de soltar un cartucho y correr hacia la pantalla de la izquierda, ya que si nos quedamos aquí moriríamos en el intento; esperamos unos segundos a que el marcador de puntuación suba un poco, eso querrá decir que tenemos despejado el camino.

En la parte de la derecha del plano debemos coger una sola cosa: el cofre y regresar al barco.

La primera fase del rescate se cumplirá cuando con el cofre debajo del brazo nos dirijamos a la parte inferior del barco por la derecha, a una pantalla en la que hay dos COSAS móviles; con las COSAS, veremos cómo cesan de ir y venir hasta desaparecer por el fondo. El cofre hemos de dejarlo allí.

Volvemos a la pantalla donde dejamos la lámpara, pero antes de entrar hemos de recoger el cartucho que se encuentra en la pantalla anterior protegido por una ostra. La ostra nos mata, pero con el POKE, que detallamos al final, podremos pasar limpiamente a coger el cartucho.

Con éste nos dirigimos al agujero que abrimos con el primer cartucho de dinamita, pero en vez de seguir por la superficie, bajamos para destruir otro risco. Si intentamos entrar ahora en la nueva habitación nos encontraremos con que está a oscuras, hemos de volver por la lámpara



CARGADOR

LISTADO 1

```
   10 REM CARGADOR MERMAID
   20 BORDER 0: PAPER 0: INK 4: P
OKE 23624,4: CLEAR 30000
   30 LOAD ""CODE 65024,426
   40 PRINT "Situa la cinta origi
nal desde   el principio."
   50 PAUSE 0
   60 RANDOMIZE USR 65395
```

LISTADO 2

N.° LINEA	DATOS	CONTROL
1	21004011014001001836	258
2	00EDB001FF023638EDB0	1194
3	C3BFFEF31101003E0FD3	1189
4	FE21AEFEE5DBFE1FE620	1710
5	F6074FBFC0CD8FFE30FA	1615
6	21150410FE2B7CB520F9	957
7	CD8BFE30EB069CCD8BFE	1641
8	30E43EC6B830E02420F1	1301
9	06C9CD8FFE30D578FED4	1656
10	30F4CD8FFED079EE064F	1546
11	2600067518067DCDBDFE	964
12	06772E01CD8BFED03E87	1175
13	B8CB150675D272FE7CAD	1406
14	677AB320E37CFE01C9CD	1448
15	8FFED03E0F3D20FDA704	1199
16	C83E7FDBFE1FD0A9E620	1532
17	28F379EEFE4FE607F608	1466
18	D3FE37C9F5AFD3FE3E7F	1795
19	DBFE1FFBD20000F1C9FD	1660
20	E931F8FFFDE5FD21D7FE	2022
21	D906D8D9CD17FEFDE1CD	1821
22	56FFC3FDFFDD6FFD21DE	1884
23	FEC9DD671620FD21E7FE	1604
24	C9DD7700DD2315C0FD21	1296
25	D7FED905D9C0FD21FBFE	1891
26	C9DD6FFD2102FFC9DD67	1601
27	FD2109FFC9D95FD9FD21	1566
28	11FFC9D957D9FD2119FF	1560
29	C9FE10C20000FD2123FF	1241
30	C9DD7700DD23D91B7AB3	1342
31	D9C0FD2133FFC9FE10C2	1666
32	0000FD213DFFC9DD6FFD	1388
33	2144FFC9DD67FD214BFF	1497
34	C932FDFFDD22FEFF1100	1540
35	00C9218AFC11C4FE01E2	1318
36	9AEDB83E003213893214	913
37	8932387A32FD8832FE88	1244
38	C9DD210000111003E00	551
39	37CD5605DD21000011CD	827
40	003EFF37CD5605DD2100	922
41	001111003E0037CD5605	447
42	DD2100001100023EFF37	645
43	CD5605C300FE00000000	745

DUMP: 40.000
N.° BYTES: 426

para iluminarla. En esta pantalla encontraremos el soplete que nos servirá para terminar el rescate del buzo. Lo cogemos y nos dirigimos a la pantalla de las COSAS, soltando el soplete encima de la rampa que aprisiona al buzo; éste podrá salir y habremos acabado la aventura.

En cierta medida el programa se parece a la saga de Wally producida por Mikro-gen, aunque sin llegar a la complejidad que tenían éstos.

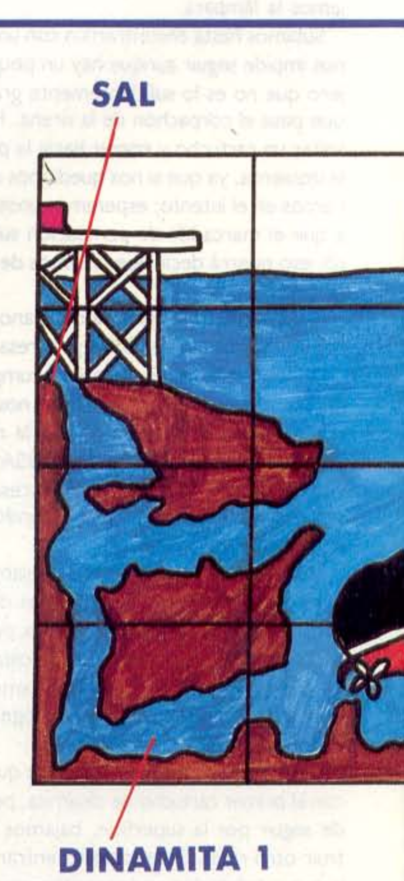
Algunos trucos y algunos fallos

Si en algún momento nos encontramos perdidos en el laberinto, pese a lo pequeño del mismo, hemos de tener en cuenta que estaremos tanto más cerca del buzo cuanto más rápido sea el latido del corazón dibujado en la parte superior de la pantalla.

El programa tiene algunos errores de lógica, entre ellos pueden destacarse dos, con uno de los cuales hemos de tener cuidado:

— El marcador de puntos va por porcentaje de la aventura; antes de hacer todo lo que hemos explicado arriba ya tenemos el 100 por 100 de la aventura y si hiciéramos todo nos encontraríamos con que hemos dado la vuelta al marcador y el porcentaje es muy pequeño.

Al cambiar de pantalla es bastante probable que nos encontremos con que la sirena parece como si no quisiera entrar y rebotase a la pantalla origen. Esto es porque el mapeado del programa no es todo lo bueno que debería ser



y accedemos a posiciones en las que, teóricamente, no deberíamos estar. La solución es bien sencilla si nos encontramos con este impedimento: basta soltar el joystick y dejar que la sirena se tranquilice intentando en este momento la reentrada a la pantalla desde una posición un par de pixel más baja o más alta.

En ciertos sitios, el personaje se atasca no pudiendo salir y teniendo que volver a cargar el juego para volver a empezar o esperar que se le acabe el oxígeno al buzo.

Los pokes

Jugar a este juego sin pokes, puede resultar demencial por lo que resulta imprescindible un cargador, como en todos los Patas Arriba, que cargue el programa original e introduzca los pokes automáticamente. Este es el que está en los listados adjuntos.

Primero es preciso teclear el listado Basic y salvarlo en una cinta con la orden SAVE «Mermaid»LINE 0.

Luego y con la ayuda del cargador universal de CM, introducimos las datas del listado hexadecimal y realizamos un DUMP en la dirección 40000, salvando el código objeto resultante a continuación en la cinta con la orden SAVE del cargador especificando como comienzo la dirección 40000 y como longitud 406 bytes.

Ya sólo nos queda cargar este programa y a continuación el original. El poke sirve para ser inmune a todos los bichos.

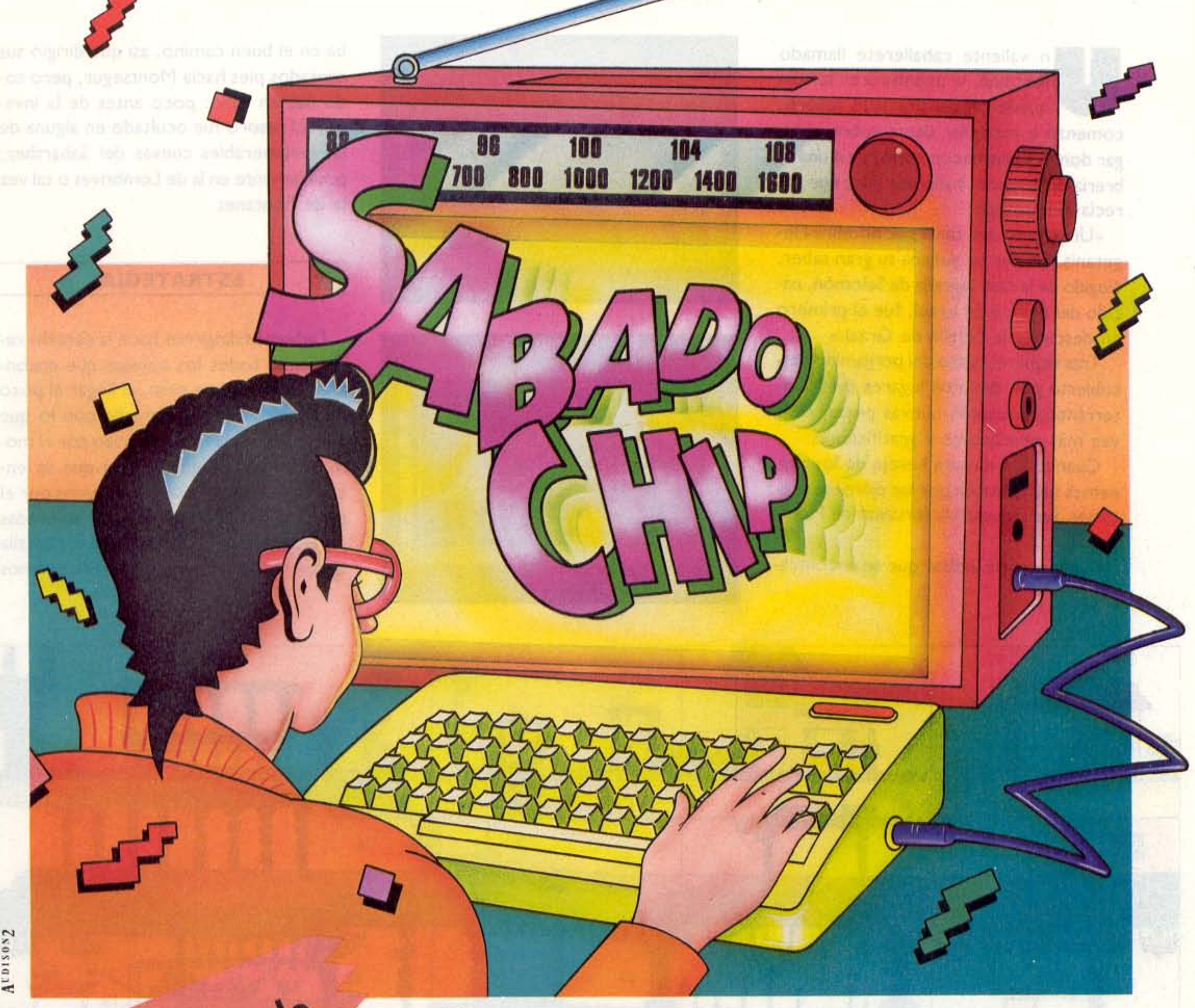


MERMAID MADNESS

MAPA DE MERMAID MADNESS



TU PROGRAMA DE RADIO claro!



AUDISON2

• Entrevistas a fondo
• Exitos en Soft
• Noticias en Hard
• Concursos

Prográmatelo: Sábados tarde de 5 a 7 horas.
En directo y con tu participación.

LA COPE A TOPE.

— RADIO POPULAR 54 EMISORAS O.M. —

COPE rp

En Barcelona Radio Miramar

SPECTRUM

ROCMAN

Erase una vez que se era, un Rey con una hija muy hermosa. Ese Rey ambicioso y cruel, ofreció como recompensa su más preciado bien, su hija, a aquel osado caballero que encontrase el tesoro oculto de Graal.

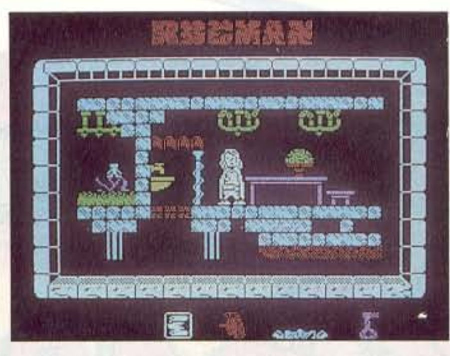
Un valiente caballerete llamado Rocman, se aventuró en la búsqueda de tan preciado tesoro, comenzó a recopilar datos sobre el lugar donde podía encontrarlo, y en una librería de Bizancio, halló una pista que parecía indicar algo.

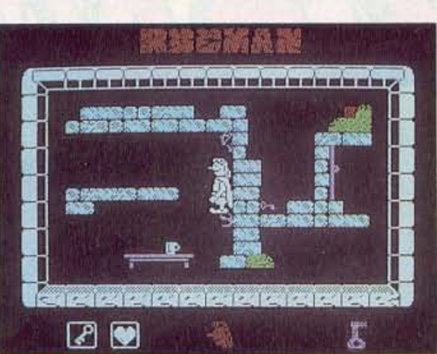
«Un pagano que tenía por nombre Flegetanis, del que se alababa su gran saber, elegido de la raza sagrada de Salomón, nacido del tronco de Israel, fue el primero en descubrir la Huella de Graal.»

Tras seguir el rastro del pergamino descubierto por distintos lugares del Mediterráneo, encontró nuevas pistas, cada vez más reveladoras y gratificantes.

Cuando la aventura hereje de los alginenses fue aplastada por los ejércitos cristianos, fue saqueada la fortaleza de Montsegur.

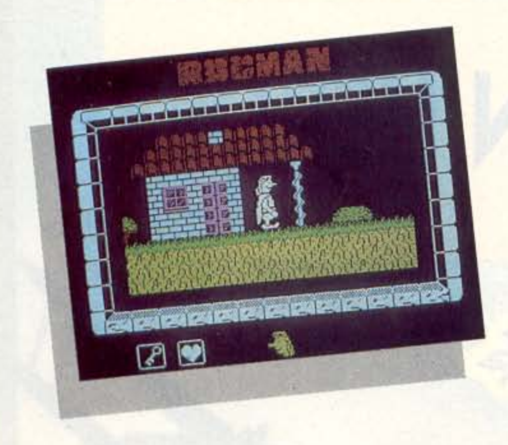
Todo parecía indicar que se encontraba en el buen camino, así que dirigió sus cansados pies hacia Montsegur, pero todo fue en vano; poco antes de la invasión el tesoro fue ocultado en alguna de las innumerables cuevas del Sabarthez, posiblemente en la de Lombrives o tal vez la de Fontanet.

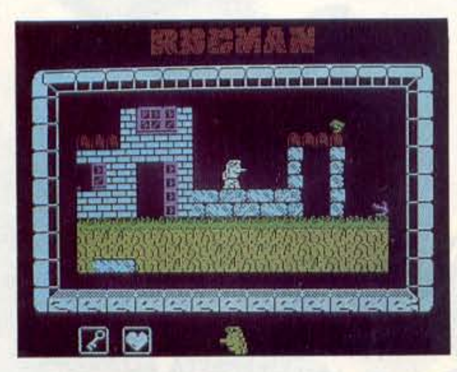




ESTRATEGIA

Debemos dirigirnos hacia la derecha recogiendo todos los objetos que encontremos a nuestro paso, al llegar al pozo saltaremos hacia la derecha con lo que burlaremos la trampa del pozo por el momento. Cogeremos la llave que se encuentra en una rama, y bajaremos por el pozo, a través de las galerías inundadas de agua y hacia la izquierda de la pantalla llegaremos a una puerta secreta que nos





trasladará a otro escenario. Pondremos nuestros pasos de nuevo, rumbo a la derecha, hasta encontrar una llave tras una puerta. Una vez abierta ésta, un pasadizo secreto aparecerá frente a nuestros ojos. Siguiendo el mismo camino encontraremos una gruta que se desliza hacia el interior de la tierra; antes de llegar al borde saltaremos sobre el piso frente a nosotros. Al final de la gruta descubriremos unas paredes rojas con cadenas colgando, bajaremos hasta el primer lugar donde podamos dar un salto a la izquierda; una vez logrado esto sólo nos quedará dirigirnos hacia la izquierda hasta encontrar el tesoro. Antes de llegar a éste, encontraremos una nueva trampa que debemos superar, sin bajar a otro nivel subterráneo.

Por fin, encontramos las columnas del antiguo templo utilizado por los templarios para ocultar sus infinitos tesoros, pero todavía no hemos llegado al final, queda una puerta por abrir, y después... Y llegamos al preciado tesoro.

Por último, en pantalla aparece un mensaje: «Tras largos viajes, Rocman regresó al palacio donde el Rey le concedió la mano de su querida hija».

La fiesta de palacio nos dará la despedida y un nuevo mensaje concluirá.

Más tarde, Rocman, con todas las riquezas que descubrió, realizó nuevos viajes, pero eso ya es otra historia.

El cargador nos preguntará sobre todo lo que podemos elegir, para utilizarlo sólo necesitamos teclearlo y ejecutarlo con RUN, pulsa "S" para sí o cualquier otra tecla para no. Después procederemos a cargar el programa.

```
10 CLEAR VAL "25399": POKE VAL "23658",VAL "8"
20 LET d=VAL "25400"
25 INPUT "QUITAR TRAMPA DE LA CUEVA: ";l$: IF l$="S" THEN LET D1=VAL "58413": LET V=VAL "79": GO SUB VAL "100"
27 INPUT "QUITAR OTRA TRAMPA DE LA CUEVA: ";l$: IF l$="S" THEN LET D1=VAL "58998": LET V=VAL "204": GO SUB VAL "100"
30 INPUT "VIDAS INFINITAS: ";l$: IF l$="S" THEN LET D1=VAL "37200": LET V=VAL "0"
40 INPUT "INMORTALIDAD: ";L$: IF L$="S" THEN LET D1=VAL "37100": LET V=VAL "201": GO SUB VAL "100"
45 INPUT "ACABAR EL ESCUDO CON UNA COPA: ";L$: IF L$="S" THEN LET D1=VAL "33090": LET V=VAL "15": GO SUB VAL "100"
50 INPUT "ELIMINAR MOSTRUOS: ";L$: IF L$="S" THEN LET D1=VAL "37910": LET V=VAL "201": GO SUB VAL "100"
55 INPUT "ACABAR SIN ESCUDO: ";L$: IF L$="S" THEN LET D1=VAL "33085": LET V=VAL "138": GO SUB VAL "100"
60 INPUT "ABRIR PASES SECRETOS: ";L$: IF L$="S" THEN LET D1=VAL "38659": LET V=VAL "201": GO SUB VAL "100"
65 INPUT "NO NECESITAR LA LLAVE: ";L$: IF L$="S" THEN LET D1=VAL "36478": LET V=VAL "0": GO SUB VAL "100"
70 INPUT "INMUNE AL AGUA: ";L$: IF L$="S" THEN LET D1=VAL "39030": LET V=VAL "201": GO SUB VAL "100"
75 INPUT "PASAR DE LOS GUARDIAS: ";L$: IF L$="S" THEN LET D1=VAL "36360": LET V=VAL "200": GO SUB VAL "100"
80 INPUT "INMUNE A LAS ESTALACTITAS: ";L$: IF L$="S" THEN LET D1=VAL "39172": LET V=VAL "100": GO SUB VAL "100"
85 INPUT "NO DESAPARECEN OBJETOS: ";L$: IF L$="S" THEN LET D1=VAL "35969": LET V=VAL "0": GO SUB VAL "100"
90 INPUT "INMUNE A LAS PUAS: ";L$: IF L$="S" THEN LET D1=VAL "39184": LET V=VAL "100": GO SUB VAL "100"
95 INPUT "NO NECESITAR LLAVE ESPECIAL ";L$: IF L$="S" THEN LET D1=VAL "36195": LET V=VAL "100": GO SUB V
110 PRINT d1;",";v
120 POKE d,VAL "62": POKE d+1,v
130 RANDOMIZE d1: POKE d+VAL "2",VAL "50": POKE d+VAL "3",PEEK VAL "23670": POKE d+VAL "4",PEEK VAL "23671"
140 LET d=d+VAL "5"
200 RETURN
300 CLS
320 LOAD ""
```

¿TE GUSTARIA SER UN HEROE?

RECORTA ESTA ESTRELLA
Y ENVIALA A SERMA CON
TU NOMBRE Y DIRECCION.
RECIBIRAS UN POSTER DE
BIGGLES COMPLETAMENTE
¡¡GRATIS!!

VIAJA EN EL TIEMPO POR
ESTA MULTIAVENTURA GRAFICA
PARA ENCONTRAR Y DESTRUIR
EL ARMA SECRETA ALEMANA.

AMSTRAD
cassette - 2000 pts
disco - 4000 pts
SPECTRUM 2000 pts
COMMODORE 2000 pts

Biggles

¡VIVE LA PELICULA DESDE TU ORDENADOR!

EN TODOS LOS CINES DE ESPAÑA
DISTRIBUIDA POR C.B. FILMS.

Proximamente a la venta en
la nueva Konami shop
C/ Francisco Navacerrada 19

MIRRORSOFT

SERMA

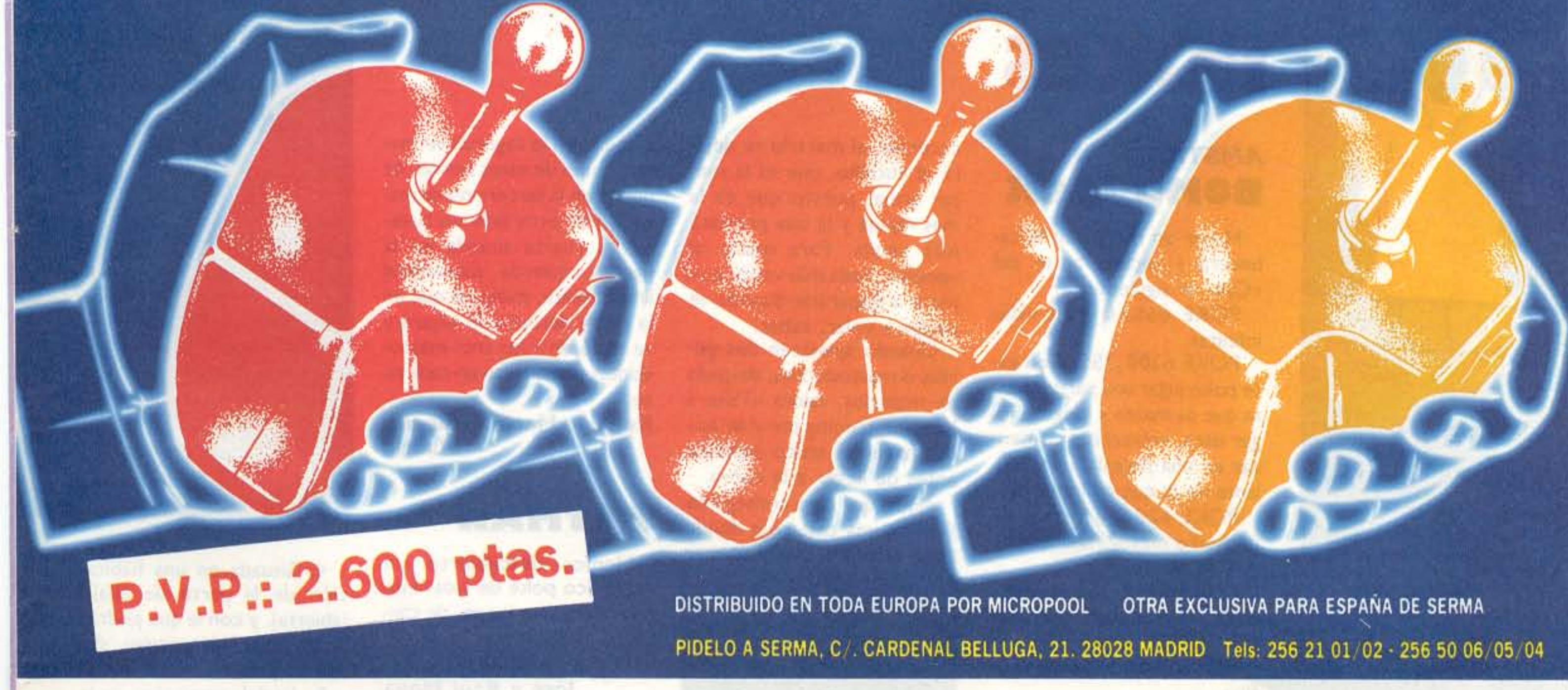
Pídelo a SERMA C/. CARDENAL BELLUGA, 21. 28028 MADRID. Telfs. 256 50 06/05/04/03

SERMA PONE LA VELOCIDAD EN TU MANO



EL UNICO JOYSTICK QUE SE ADAPTA PERFECTAMENTE A LA MANO DEL JUGADOR.
EL KONIX SPEEDKING UTILIZA EL MAS AVANZADO MICROSWITCH DE ORIGEN SUIZO
CAPAZ DE SOPORTAR 10.000.000 DE MOVIMIENTOS
GARANTIA DE 6 MESES





DISTRIBUIDO EN TODA EUROPA POR MICROPOOL   OTRA EXCLUSIVA PARA ESPAÑA DE SERMA

PIDELO A SERMA, C/. CARDENAL BELLUGA, 21. 28028 MADRID Tels: 256 21 01/02 · 256 50 06/05/04

COMPLETA TU COLECCION DE MICROMANIA

(Oferta válida sólo para España, hasta el 15 de enero de 1987).

Si te falta algún número de MICROMANIA, aprovecha ahora esta oportunidad porque al pedir un mínimo de seis números entre los ya publicados recibirás, totalmente gratis, unas prácticas tapas para contener tu revista favorita.

Su moderno y sencillo sistema de varillas, te permite mantener tu colección perfectamente ordenada, sin necesidad de encuadernación.

También, si lo prefieres, puedes solicitar sólo las tapas, por 600 ptas.

Recorta o copia este cupón y envíalo al apartado 232 ALCOBENDAS (Madrid)

☐ Deseo recibir en mi domicilio los siguientes números atrasados de MICROMANIA ____
al precio de 265 ptas. Números 1, 2 y 7. 300 ptas. Números 3 hasta el 15. **Los números 4, 5 y 6 están agotados.**
Si el pedido es superior a seis ejemplares recibiré, **totalmente gratis,** las tapas para encuadernar la colección.
☐ Deseo recibir en mi domicilio las tapas de MICROMANIA, al precio de 600 ptas. (Diseñadas para contener 12 números. No precisa encuadernación).

APELLIDOS ____ NOMBRE ____ FECHA DE NACIMIENTO ____
DOMICILIO ____ LOCALIDAD ____ PROVINCIA ____
C. POSTAL ____ TELEFONO ____ PROFESION ____ ¿ERES SUSCRIPTOR DE MICROMANIA? ____
Forma de pago: ☐ Contra reembolso (supone 75 ptas. de gastos de envío).
☐ Mediante giro postal n.º ____
☐ Mediante tarjeta de crédito: ☐ VISA; ☐ MASTER CHARGE;
☐ AMERICAN EXPRESS N.º DE LA TARJETA ____
Fecha de caducidad de la tarjeta ____
☐ Mediante talón bancario adjunto a nombre de Hobby Press, S.A.

Fecha y firma



POKES

AMSTRAD

BOMB JACK

Hacer un merge en la cabecera y teclear antes del «Call» lo siguiente:

POKE 6653,0 para vidas infinitas.

POKE 6200,255. Con este poke jugar una partida hasta que os maten y luego al jugar otra, volveréis a comenzar en una pantalla más adelante de la que os mataron.

POKE 6300,0 mayor dificultad o mayor facilidad (según se mire).

POKE 6110,255 invisibilidad de personajes y marcadores.

POKE 6400,0 plataformas fijas.

Octavio Rojas
Humanes (Madrid)

GHOTS'N GOBLINS

En el cementerio, al llegar a la montaña, aparecerá un «zombie», con una cacerola, al matarlo te dejará el cuchillo, que es la mejor arma, puesto que es la más rápida y la que prestará más ayuda. Para matar al vampiro, nada más verlo, empieza a dispararle cuando se ponga a volar, saltar.

Cuando aparecen dos gorilas o mastodontes, después de matarlos, saldrá «Take a Key for coming in» y se podrá hacer el truco también antes de llegar a la cueva.

Aquel que haya conseguido llegar a una casa roja donde salen duendes, podrá probar un truco para conseguir pasar sin que te arrebaten la armadura. Nada más llegar, se verá a un duende que sale por la parte de arriba, con lo cual habrá que saltarle para que muera. Al caer al suelo de nuevo, se saltará hacia adelante y se matará a otro duende que aparece más adelante. Seguiremos andando hasta que nos encontremos con dos duendes en diagonal hacia abajo y una vez que se sitúen cerca de ti se pasará y por consiguiente, se matarán. Siguiendo por el camino llegaremos a unas escaleras por donde aparecen mastodontes. La primera escalera la subiremos sin matar a nadie; en la segunda se matará a uno de estos bichos, de nuevo en la tercera no se matará, por otro lado en la escalera cuarta situada en la parte izquierda pasaremos limpiamente, mientras que en la parte derecha se bajará y se matarán a los tres mastodontes que quedan en cada piso.

Roberto Martínez Benito
Madrid

BATMAN

Hemos descubierto un magnífico poke de vidas infinitas para este juego, de carga normal:

POKE 36798,0.

José y Raúl Moya
Valencia

FAIRLIGHT LAS LLAVES

1. La que se encuentra al final de la torre «A», abre la puerta situada en un pasillo muy estrecho donde hay dos puertas y una burbuja. Cualquiera de estas dos puertas lleva a una parte aislada a nivel de piso inferior.

2. La llave del final de la «C», abrirá la puerta principal.

3. La del jardín custodiada por un guardia, nos puede abrir las puertas de la primera pantalla de la torre «C».

4. Situada en una habitación de la parte de abajo (abierta), y con la que podrás abrir tres habitaciones del mismo piso.

5. La del tercer piso, en la habitación del fondo y debajo de la segunda cama, puede facilitarnos la entrada a la primera pantalla de la torre «B».

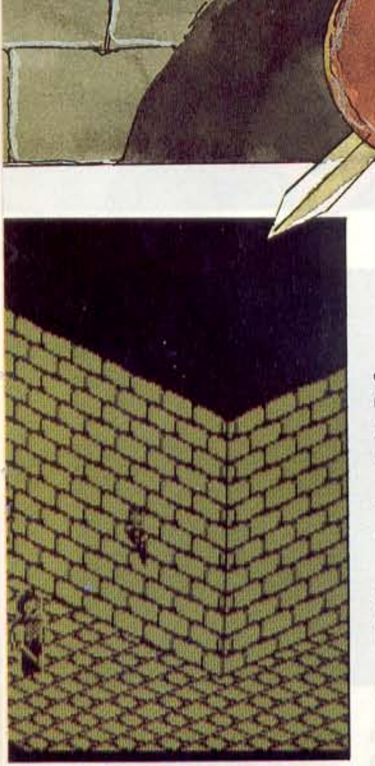
6. Sobre una tabla alta en el piso principal y en la habitación del fondo, abre un pasillo continuo.

La corona facilita la entrada a la pantalla de arriba del Libro de la Luz. El libro de la luz abre la trampilla (tipo desván), en la penúltima pantalla de la torre «C».

ACABAR CON LOS ENEMIGOS

Soldado, se coge el casco y lo llevamos a un torbellino.

Gigantes, donde le hayamos conseguido matar le colocamos un objeto.



Torbellino y burbuja: sólo se pueden esquivar.

Monje negro: podemos eliminarlo con frascos de veneno o cruces. Hay tres frascos y dos cruces. Los frascos están señalados como puntos rojos y, además, una de las cruces está visible en el mapa, mientras que la otra se encuentra escondida dentro del trono. Necesitaremos tres de estos objetos para llegar al final del juego. ¡Ah!, los frascos que contienen veneno se pueden utilizar como objeto alimenticio restableciendo la energía al tope.

OBJETOS ESPECIALES

Reloj de arena: sirve para la paralización de un monje negro durante nuestra estancia en esa pantalla o bien para restablecer energía.

Saco de arena: atrae a los soldados de las habitaciones donde no nos atacan de inmediato, pero si se la comen, después irán a por nosotros por lo cual la deberemos poner por ejemplo encima de una cama. Hay que tener en cuenta que el principal arsenal está en la pantalla de abajo una vez pasada la puerta secreta.

RESUMEN FINAL

1. Coger tres objetos para matar a los fantasmas: pergamino, corona, libro de la luz, llave 3.

Los datos que hay en total son: 4 relojes, 5 bolsas, 2 cruces, 3 frascos y 2 puertas secretas.

Es recomendable usar el pergamino en la última pantalla de la torre «C».

Un truco para poder eliminar al monje negro que se encuentra en el puente es entrar primero por la parte derecha (teniendo en cuenta que nuestra derecha es la izquierda del personaje, mirando hacia la puerta), y soltaremos las teclas, con lo que el monje nos hará retroceder de pantalla. Luego volvemos a entrar por el lado contrario, pero esta vez intentando pasarle. El monje al empujarnos caerá por el foso dejándonos tranquilos.

Luis Muniz Estrada
Madrid

AIRWOLF

Si deseas salir airoso de esta difícil misión y poder rescatar a todos los científicos capturados por los espías enemigos, introduce el Poke que viene a continuación en la versión de este programa de carga normal:

POKE 23377,0; (vidas infinitas).

José Antonio Santa Cruz Martín
Valladolid

RAMBO

Con este truco nuestro héroe podrá pasar inadvertido entre la multitud de enemigos. En la jungla donde se desarrolla nuestra aventura existen lugares donde hay tres palmeras unidas. Si nos colocamos en la parte inferior, pero en el centro de estas tres palmeras no nos podrán disparar, por lo que podremos tomar un descanso.



Francisco José Personat Sánchez
Almería

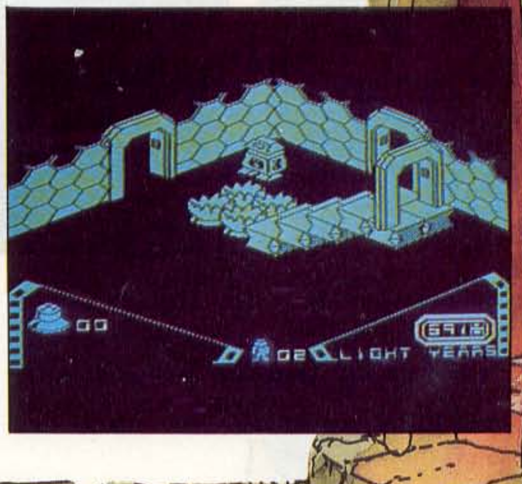
ALIEN 8

Vidas (máximo 127?) = =&H409B

Vidas infinitas = &H6759 = 0

Tiempo infinito = &H40A0 = FF
= &H40A1 = FF

Eliseo López
Cabra (Córdoba)





POKES

AMSTRAD

GHOST 'N'GOBLINS

Después de algunas horas de trabajo conseguimos encontrar los pokes de vidas infinitas para este juego en versión Amstrad que esperamos sean de gran utilidad:

POKE 33335,201 vidas infinitas

POKE 33422,201 velocidad adicional.

Antoni Freixanet y Luis Lleonart
Sabadell (Barcelona)

DRAGON'S LAIR

He aquí un truco para poder pasar la primera parte. Como sabéis, al bajar con el disco aparecen unos fantasmas que nos soplan. El problema está en saber el lugar por donde van a salir, pues bien, saltamos al disco colocándose en el centro y esperamos a que aparezca el fantasma. Apretamos las cuatro teclas (arriba, abajo, derecha e izquierda).

Luego, cuando nos haya empujado, volvemos al centro y repetimos la operación hasta que acaben de salir los restantes y tengamos que pasar a cargar la siguiente parte del juego.

Alejandro Andrino Molina
Vallecas (Madrid)

HIGWAY ENCOUNTER

Deja bloqueado el camino de la mina al principio. Avanza con un robot en solitario y ve destruyendo todos los alienígenas a la vez que vayas cogiendo las bolas (que no puedas matar) con los bidones para dejar el camino central limpio para dirigirte a la mina.

Mikel Gurbindo Arregui
Pamplona

GUNFRIGHT

Os mando esta carta para la sección de Código Secreto. Se trata de un truco que descubrí el otro día en el juego del oeste llamado Gunfright y se trata de lo siguiente:

Este truco sirve para poder hacer infinidad de puntos si se te da el hacer duelos. Consiste en que cuando empieza la partida, meterte en la caseta del sheriff y con el cargador lleno disparar todas las balas hasta que se oiga una musiquita y en ese momento automáticamente aparecerá delante tuyo tu contrincante en el duelo. De esta manera no tendrás que buscarlo por todo el condado... y llegarás lejos. ¡Ah!, y también puedes realizarlo en cualquier caseta.

Javier Chapatte
Barcelona.

AMSTRAD

FINDERS KEEPERS

Con el siguiente cargador seguro que podéis terminar el juego:

```
10 OPENOUT «D»
20 MEMORY 2047
30 LOAD «FK»
40 POKE 8398,0
50 CALL 2047.
```

Javier Sánchez
Barcelona



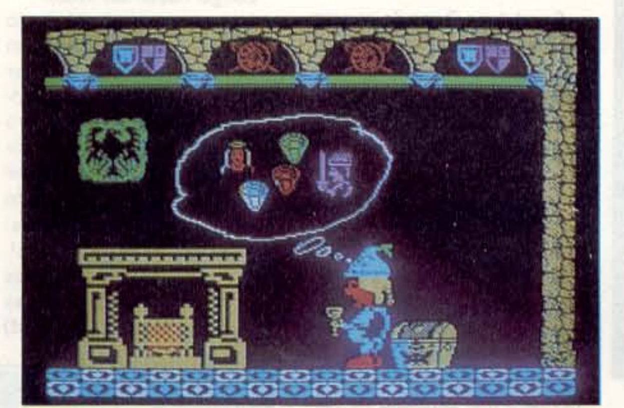
LEGEND OF AMAZON WOMEN

Deberéis utilizar el siguiente cargador (para copia desprotegida):

```
10 CLEAR 2400: LOAD "" SCREEN $ : LOAD "" CODE.
20 LOAD "" CODE 16384.
30 REM PON AQUI LOS POKES.
40 RANDOMIZE USR 65502.
```

Los Pokes son: POKE 57960,0 vidas infinitas. POKE 60040,0 tiempo infinito. POKE 58114,0 no aparecen amazonas.

J. Emilio Barbero
Madrid



AMSTRAD

MERCENARIO

Con este cargador se puede obtener vidas, granadas, así como el número de éstas que no quiera.

El cargador lo componen dos pequeños programas en Basic, teclead el Programa 1 y salvadlo con: SAVE "wdw2" LINE 10: NEW.

PROGRAMA 1

```
10   LET V=O: LET G=0: LET
     NV=5: LET NG=5
20   INPUT "¿VIDAS INFINITAS?
     (S/N) ";A$: IF A$="S' OR
     A$="S" THEN LET V=198:
     GOTO 40
30   INPUT "¿CUANTAS VIDAS?
     ";NV
40   INPUT "¿GRANADAS INFINI-
     TAS? (S/N) ";A$: IF A$="S"
     OR A$="S" THEN LET
     G=202: GOTO 60
50   INPUNT "¿CUANTAS GRA-
     NADAS? ";NG
60   FOR A=23296 TO 23328:
     READ C: POKE A,C: NEXT A
70   LOAD ""
100  DATA 221,33,0,95,17,0,161,62,
     255,55,205,86,5,175,50,145,V,50-
     ,135,G,62,NV,50,79,194,62,NG,
     50,84,194,195,64,192
```

PROGRAMA 2

```
10   BORDER 0: PAPER 0: CLS:
     CLEAR 24319: LOAD ""
     SCREENS: PRINT AT 15,0;:
     LOAD "" CODE: RANDOMI-
     ZE USR 23296
```

Así cuando queráis jugar, los cargáis y contestáis a las preguntas que os haga con "S" o "N", sólo una advertencia, en el número de vidas y granadas no metáis un número mayor a 99.

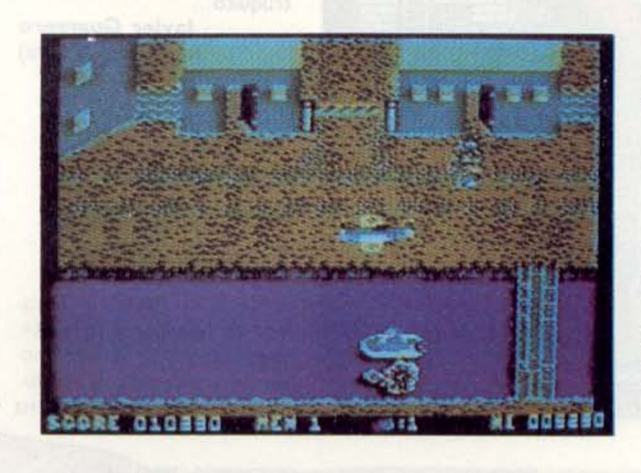
Vicente Ortiz Viana
Madrid

LAS TRES LUCES DE GLAURUNG

Si queréis llegar fácilmente al final de este apasionante juego, os ofrezco lo siguiente: POKE 59490,0.

Con este poke serás inmune ante los enemigos y sus armas, aunque tendrás que tener cuidado con las llamas y suelos volcánicos.

Jesús Pérez
Córdoba





POKES

DINAMITE DAN II

Con las facilidades que ofrece el microdrive para Spectrum conseguí encontrar un par de pokes para este juego que a continuación se enuncian:

POKE 32575,201 para inmunidad ante los enemigos.

POKE 32587,201 para ir a otra pantalla si se cae el agua.

Antoni Freixanet
Sabadell (Barcelona)

COMANDO

En el área 2, en la puerta final hay una serie de cavernas de las que salen infinidad de enemigos. Hay una forma para hacer salir a menos gente. Al llegar al lugar, nos ponemos delante de la primera cueva, y nos ponemos a disparar hacia el interior. Así nos quedamos un ratito, y luego, avanzamos hacia la puerta. Nos aparecerán la mitad de enemigos, y será más fácil atravesar este difícil nivel. Es bastante útil, sobre todo al pensar en la cantidad de soldados que nos atacarían sin el truquito...

Javier Guerrero
Algeciras (Cádiz)

AMSTRAD

SUBTERRANEAN STRYKER

Hacer un merge en la cabecera seguido de un «list», después, buscar la línea donde se encuentre el «Call». Una vez divisada, editar dicha línea y teclear después del «Mode» y antes del «Call», lo siguiente:

For n=36000 to 36194: Poke n,14:Next.

Luego hacer un «Run».

Una vez cargado el juego bastará con coger sólo a un prisionero para poder pasar de fase. Este prisionero se encuentra al lado de la barrera de cada fase. Una vez capturado éste, bastará con perder de vista la barrera, volviendo de nuevo a ello, y sorpresa: ¡La barrera ha desaparecido!

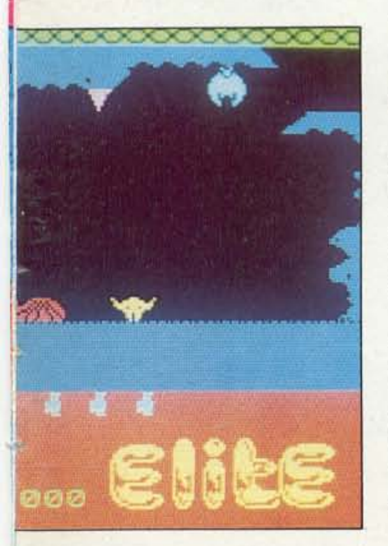
Octavio Rojas
y Sergio Rojas
Humanes (Madrid)



KOKOTONI WILL

Si tecleamos como cabecera de Basic 10 Load '''' Screen $: Load '''' Code y en lugar del usual Randomize USR 41200, tecleamos Randomize USR 42100, apareceremos en la sexta época. Si antes de empezar el juego pulsamos la tecla 1 y 2 apareceremos en la segunda fase al igual que al teclear 1 y 3 nos situaremos la tercera época.

Juan José Varela Tembra
Santiago de Compostela



STRIP-POKER

Un truco para este juego consiste en lo siguiente: pasar sin cargar la cabecera y el dibujo. Después teclear: CLEAR 40000: LOAD '' '' CODE y pulsar ENTER para luego seguir cargando.

Una vez que esté cargado aparecerá en la pantalla O.K. y teclear lo siguiente: 10 RANDOMIZE USR 42859 y pulsar ENTER. Después hacer RUN y ¡Sorpresa!...

Puedes hacer RUN cuantas veces quieras.

J. Antonio García Pérez
Cartagena (Cádiz)



AMSTRAD

DEFENDER OR DIE

Adjunto un cargador de un conocido programa que a mí particularmente me encanta. Con este cargador será posible seleccionar las vidas o las bombas a nuestra entera voluntad.

Un aspecto interesante es la modalidad de «disparo automático» que permitirá al jugador que carezca del sofisticado joystick disparar a gran velocidad:

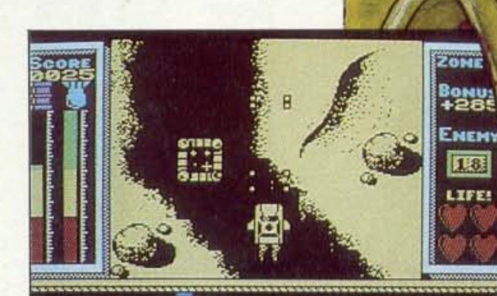
```
10  REM ** CARGADOR DEFEND OR DIE **
20  REM ** BY ESTEBAN COLOMER **
30  MODE 1:INK 0, 0:BORDER 0:INK 1,5,0 :INK 2,6
40  MEMORY 10000:LOAD "!DEFEND
50  FOR I=&6651 TO &6656:POKE I,0:NEXT
60  LOCATE 17,3:PRINT "OPCIONES"
70  PEN 2:LOCATE 1,8:INPUT "VIDAS LIMITADAS O INFINITAS (L/I)"; R$:PRINT:GOSUB 200
80  IF R$="L" THEN INPUT "NUMERO DE VIDAS:", N1:PRINT-f9-IF N10>99 THEN 80 ELSE GOSUB 210:POKE &64E4,N1
90  IF R$="I" THEN POKE &60E9, 0 ELSE POKE &60E9,1
100 IF R$<>"L" AND R$<>"I" THEN 70
110 INPUT "BOMBAS LIMITADAS O INFINITAS (L/I)"; R$:PRINT:GOSUB 200
120 IF R$="L" THEN INPUT "NUMERO DE BOMBAS:", N1:PRINT:IF N1>99 THEN 120 ELSE GOSUB 210:POKE &64E9,N1
130 IF R$="I" THEN POKE &5E08,0 ELSE POKE &5E08,1
140 IF R$<>"L" AND R$<>"I" THEN 110
150 INPUT "DISPARO AUTOMATICO (S/N)";R$:GOSUB 200
160 IF R$="S" THEN POKE &5A97,&AF:POKE &5A98,&5A:POKE &5A99,0:POKE &5A9A,0
170 IF R$="N" THEN POKE &5A97,&1E:POKE &5A98,&BB:POKE &5A99,&20:POKE &5A9A,&14
180 CALL &4025
190 END
200 R$=UPPER$(R$):RETURN
210 FOR I=0 TO 255:IF VAL(HEX$(I))=VAL(STR$(N1)) THEN N1=I:RETURN
220 NEXT
```

Esteban Colomer
Barcelona

STAINLESS STEEL

Hacemos llegar este poke para los adictos de Código Secreto que creemos les servirá de gran ayuda.

Durante el juego o comienzo de éste, pulsar las teclas O K D S. Simultáneamente sonará una especie de pitido, con lo cual habréis conseguido vidas infinitas y un escudo infinito.



POKE:40702,0 vidas infinitas.

A. M. S.
Madrid

INDICE DE LOS PATAS ARRIBA PUBLICADOS





PROGRAMA	ORDENADOR	N.°	PAG.
2112	Spectrum	14	40
Airwolf	Amstrad	11	62
Airwolf	Spectrum	3	58
Alchemist	Spectrum	3	50
Alien 8	Amstrad	5	62
Alien 8	MSX	14	70
Alien 8	Spectrum	5	62
Alien Highway II	Spectrum	15	44
Arc of Yesod	Spectrum	16	58
Astroclone	Spectrum	10	46
Atic Atacf	Spectrum	E1	52
Automanía	Spectrum	4	46
Avalon	Spectrum	E1	58
Babaliba	Spectrum	6	48
Back to Skool	Spectrum	13	42
Batman	Amstrad	17	62
Batman	Spectrum	15	56
Battle of Planets	Amstrad	12	42
Blackwyche	Commodore	12	64
Bomb Jack	Amstrad	15	43
Booty	Spectrum	9	50
Boulder Dash	Amstrad	11	69
Bounder	MSX	17	72
Brian Bloodaxe	Amstrad	10	68
Broad Street	Sin pokes	E1	78
Camelot	Amstrad	17	70
Camelot Warriors	Spectrum	12	68
Cauldron	Spectrum	E1	42
Cauldron II	Commodore	16	34
Cauldron II	Spectrum	16	34
Cauldron II	Amstrad	16	34
Chuckie Egg	Amstrad	13	69
Codename Mat II	Amstrad	13	66
Commando	Amstrad	15	36
Commando	Spectrum	11	46
Critical Mass	Spectrum	8	48
Cyberun	Spectrum	13	46
Death Pit	Amstrad	6	60
Dragontorc	Spectrum	E1	10
Dun Darach	Amstrad	9	62
Dynamite Dan	Spectrum	17	61
Equinox	Amstrad	16	42
Equinox	Spectrum	16	42
Fairlight	Spectrum	9	54
Fighting Warrior	Spectrum	8	44
Frankie Goes to Hollywood	Spectrum	15	50
Ghosts'n Globin	Spectrum	16	62
Ghouls	Amstrad	14	64
Gift from the Gods	Spectrum	9	44
Green Beret	Spectrum	14	50
Gremlins	Todos	E1	22
Gunfright	MSX	15	64
Gunfright	Spectrum	15	64
Herbert	Amstrad	7	46
Herbert	Commodore	7	46
Herbert	Spectrum	7	46
Hi Rise	Amstrad	E1	20
Highway Encounter	Spectrum	7	42
Imposible Mission	Commodore	10	42
Jack the Niper	Spectrum	17	54
Jet Set Willy	Spectrum	1	54
Knight Lore	Amstrad	7	41
Knight Lore	MSX	13	41
Knight Lore	Spectrum	3	54
Kokotoni Wilf	Spectrum	5	70
Kun Fu Master	Amstrad	16	70
Manic Miner	Amstrad	3	62
Marsport	Spectrum	12	44
Match Point	Spectrum	5	54
Mercenario	Amstrad	14	66
Monty Mole	Spectrum	8	60
Monty on the Run	Spectrum	11	58
Night Shade	Amstrad	10	71
Night Shade	MSX	15	63
Night Shade	Spectrum	7	56
Nodes of Yesod	Spectrum	7	60
Pentagram	Spectrum	14	46
Phantomas	Spectrum	14	54
Phantomas II	Spectrum	16	50
Profanation	MSX	16	71
Profanation	Spectrum	6	52
Pyjamarama	Spectrum	4	52
Pyracurse	Spectrum	17	44
Rambo	Spectrum	E1	36
Rasputín	Amstrad	16	66
Rasputín	Commodore	16	66
Robin of the Serwood	Spectrum	12	56
Rocky Horror Show	Amstrad	8	52
Roland Time	Amstrad	5	58
Saboteur	Amstrad	14	62
Saboteur	Spectrum	10	54
Sabre Wulf	Amstrad	E1	50
Sabre Wulf	Spectrum	2	54
Saimazoon	Spectrum	6	44
Sir Fred	Amstrad	11	51
Sir Fred	Spectrum	11	51
Sorcery	Amstrad	13	62
Spindizzy	Amstrad	17	71
Spindizzy	Spectrum	15	68
Spy VS Spy	Amstrad	8	56
Staff of Karnath	Commodore	17	64
Stainles Steel	Spectrum	17	60
Starquake	Amstrad	15	37
Starquake	Spectrum	E1	28
Startrike	Amstrad	13	70
Super Zaxxon	Commodore	13	60
Sweevo's World	Amstrad	13	52
Sweevo's World	Spectrum	13	52
The Devils Crow	Amstrad	9	60
The Goonies	Commodore	14	58
The Hulk	Spectrum	E1	26
The Way the Exploding Fist	Amstrad	12	43
Three Weeks in Paradise	Amstrad	12	41
Three Weeks in Paradise	Spectrum	10	62
Tir Na Nog	Sin pokes	E1	68
TLL	Spectrum	6	64
Underwurlde	Spectrum	2	64
View to a Kill	Amstrad	E1	4
Wally	Amstrad	7	40
Wally	Spectrum	4	58

INDICE DE LOS TRUCOS PUBLICADOS EN CODIGO SECRETO

PROGRAMA	REVISTA
AD Astra	Micromanía 8
Alien 8	Micromanía 11
Androide II	Micromanía 8
Androide II	Micromanía 8
Arcadia	Micromanía 10
Astro Blaster	Micromanía 9
Astro Blaster	Micromanía 8
Ativ Atac	Micromanía 8
Avalon	Micromanía 14
Babaliba	Micromanía 13
Back to Skoll	Micromanía 12
Back to Skoll	Micromanía 13
Back to Skoll	Micromanía 11
Back to Skoll	Micromanía 17
Batman	Micromanía 17
BC'S Quest for Tires	Micromanía 15
Beach Head	Micromanía 15
Black Hawk	Micromanía 8
Boty	Micromanía 13
Bounty Bob	Micromanía 12
Bounty Bob (Commodore)	Micromanía 8
Bruce Lee	Micromanía 7
Bruce Lee (Amstrad)	Micromanía 17
Camelot Warriors	Micromanía 15
Chequered Flag	Micromanía 8
Cockie	Micromanía 10
Combat Lynx (Amstrad)	Micromanía 7
Commando	Micromanía 13
Decathlon	Micromanía 7
Decathlon	Micromanía 10
Dropzone (Commodore)	Micromanía 7
Dukes of Hazard	Micromanía 11
Dun Darach	Micromanía 7
Entombed (Commodore)	Micromanía 17
Fairlight	Micromanía 13
Fairlight	Micromanía 10
Fantastic Voyage	Micromanía 1o
Fairlight	Micromanía 15
Fighting Warrior	Micromanía 17
Finders Keepers	Micromanía 10
Frank Bruno's Boxing	Micromanía 7
Ghift from the Goods	Micromanía 13
Ghostbusters	Micromanía 7
Ghostbusters	Micromanía 8
Ghosts Globin	Micromanía 16
Ghosts Globin (Amstrad)	Micromanía 17
Gift from the Goods	Micromanía 12
Gift from the Goods	Micromanía 13
Green Beret	Micromanía 17
Gunfright	Micromanía 13
Gyroscope	Micromanía 17
Highway Encounter	Micromanía 13
Hobbit	Micromanía 12
Huchbank	Micromanía 8
International Karate	Micromanía
International Karate	Micromanía 11
Jack and the Beanstalk	Micromanía 8
Jasper	Micromanía 11
Jet Pac	Micromanía 10
Jet Set Willy	Micromanía 14
Jet Set Willy	Micromanía 9
Jet Set Willy	Micromanía 13
Jet Set Willy	Micromanía 8
Jet Set Willy II	Micromanía 15
Jugernaut (Amstrad)	Micromanía 16
Killer Gorila (Amstrad)	Micromanía 16
Knight Lore (Amstrad)	Micromanía 7
Knight Lore	Micromanía 10
La Pulga (Amstrad)	Micromanía 17
Lunar Jetman	Micromanía 10
Manic Miner	Micromanía 9
Manic Miner	Micromanía 7
Match Day	Micromanía 13
Match Point	Micromanía 13
Mickie	Micromanía 14
Mon Alert	Micromanía 10
Monty Mole (Commodore)	Micromanía 9
Monty on the Run	Micromanía 16
Movie	Micromanía 17
Neverending Story (Commodore)	Micromanía 12
Night Lore	Micromanía 10
Night Shade	Micromanía 17
Night Shade	Micromanía 13
Nomad	Micromanía 16
Pentagram	Micromanía 17
Pimball Wizard	Micromanía 17
Popeye	Micromanía 13
Profanation	Micromanía 15
Psst	Micromanía 10
Pyjamarama	Micromanía 15
Raid Over Moscow (Commodore)	Micromanía 9
Rambo	Micromanía 17
River Rescue	Micromanía 15
Robin of the Wood	Micromanía 16
Robin of the Serwood	Micromanía 11
Saboteur	Micromanía 14
Saboteur	Micromanía 15
Sgrizan	Micromanía 14
Sir Fred	Micromanía 14
Sir Fred	Micromanía 11
Skool Daze	Micromanía 10
Skool Daze	Micromanía 9
Sorcery	Micromanía 11
Spy Hunter	Micromanía 7
Spy Hunter	Micromanía 7
Staf of Karnath (Commodore)t	Micromanía 14
Starquake	Micromanía 17
Starquake (Commodore)	Micromanía 17
Stomp (Amstrad)	Micromanía 9
Super Huey	Micromanía 7
Sweevo's World	Micromanía 17
Taper	Micromanía 17
The Birds and the Bees	Micromanía 17
Tranz Am	Micromanía 10
Trhee Weeks in Paradise	Micromanía 13
Underwurlder (Commodore)	Micromanía 17
Wally	Micromanía 13
Wally (Amstrad)	Micromanía 7
West Bank	Micromanía 15
West Bank	Micromanía 10
Wizardry (Commodore)	Micromanía 17
World Series Basketball	Micromanía 13
World Series Basketball	Micromanía 10
World Series Basketball	Micromanía 10
World Series Basketball	Micromanía 12
Yabba Dabba Doo	Micromanía 14
Zorro	Micromanía 12

CARGADOR UNIVERSAL DE CODIGO MAQUINA

Utilización. En la línea inferior de la pantalla, aparecerá un pequeño menú de opciones a cada una de las cuales se accede pulsando la tecla que corresponde con su inicial:

INPUT. Este comando sirve para introducir nuevas líneas de Código Fuente. Al pulsarlos, el programa nos solicita un número de línea. Obligatoriamente, hemos de comenzar por la línea 1, a no ser que ya hayamos introducido alguna otra previamente.

Tras indicar el número de línea, nos pedirá los datos correspondientes a la misma. Una vez tecleados, y suponiendo que no haya habido ningún error hasta el momento, hay que introducir el Control, que está situado en cada línea, pudiendo pasar, si lo deseamos, al menú principal pulsando simplemente **«ENTER».**

TEST. Para listar por pantalla las líneas de datos que hayamos metido hasta el momento.

DUMP. Este comando vuelca el contenido de la variable A$ en memoria, a partir de la dirección que se especifique. Esta operación es obligatoria antes de hacer funcionar una rutina o programa en código máquina. En la mayoría de los casos, con la rutina se indicará también la dirección de memoria donde debe ser volcada y su longitud expresada en bytes.

Al intentar volcar el código fuente, puede ocurrir que nos aparezca el mensaje **«ESPACIO DE TRABAJO».** Esto indica que estamos intentando volcar en una zona que el ordenador está usando para sus propios cálculos.

SAVE. Este comando nos permite salvar en cinta el código fuente o el código objeto para su posterior utilización. Al pulsar SAVE nos aparecerá un segundo menú de tres opciones: Salvar Código Fuente (F), Salvar Código Objeto (O), indicando dirección y número de bytes, o volver al menú principal (R).

LOAD. Cuando el número de datos a teclear sea grande, es normal tener que realizar el trabajo en varias veces. Para ello, puede salvarse en cinta la parte que tengamos *(Código Fuente)* y luego recuperar mediante la opción LOAD.

Una vez tecleado el programa cargador hay que hacer GOTO 9900, con lo que se grabará y verificará en cinta.

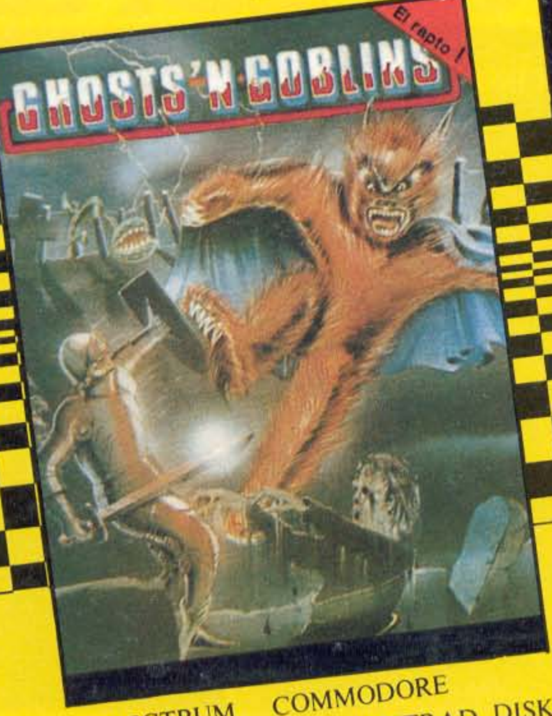
Si por cualquier razón, intencionada o no, se detuviese durante su utilización, es imprescindible teclear «GOTO menu», nunca RUN ni ningún tipo de CLEAR, ya que estos dos comandos destruyen las variables y con ellas el código fuente que hubiera almacenado hasta el momento.

Las líneas que no aparezcan deben teclearse con 20 ceros como dato y 0 como control.

```
   2 REM
   3 REM CARGADOR CM MICROHOBBY
   4 REM
   5 CLEAR 65535: LET menu=6000
  10 FOR n=23296 TO 23312
  12 READ c: POKE n,c: NEXT n
  15 DATA 42,75,92,126,254,193,4
0,6,205,184,25,235,24,245,54,65,
201
  70 LET a$="": POKE 23658,8
 100 LET a=10: LET b=11: LET c=1
2: LET d=13: LET e=14: LET f=15
 200 LET li=1: GO TO 6000
1000 REM BUCLE PRINCIPAL
1001 INPUT "LINEA", LINE l$: IF
l$="" THEN GO TO 6000
1002 FOR n=1 TO LEN l$
1003 IF l$(n)<"0" OR l$(n)>"9" T
HEN GO TO 1001
1004 NEXT n: LET line=VAL l$
1005 IF line<>li THEN POKE 23689
,PEEK 23689-1: GO SUB 5000: GO T
O 1000
1007 INPUT "
             DATOS    "; LINE d$
1008 IF d$="" THEN GO TO 6000
1009 LET cx=24-PEEK 23689: PRINT
 AT cx,0;d$;AT cx,21;CHR$ 138;"L
INEA ";li
1010 IF LEN d$<>20 THEN GO SUB 5
000: GO TO 1000
1020 FOR n=1 TO 20
1110 LET w$=d$(n)
1150 IF w$>CHR$ 47 AND w$<CHR$ 5
8 OR w$>CHR$ 64 AND w$<CHR$ 71 T
HEN GO TO 1170
1160 PRINT AT cx,n-1; FLASH 1; O
VER 1;" ": GO SUB 5000: GO TO 10
00
1200 NEXT n: LET ch=0
1210 FOR n=1 TO 20 STEP 2
1215 LET he=VAL d$(n)*16+VAL d$(
n+1): LET ch=ch+he: NEXT n
1250 LET ct=0: INPUT "CONTROL ",
ct
1260 IF ct<>ch THEN GO SUB 5000:
 GO TO 1000
1300 LET a$=a$+d$
2000 LET li=li+1: GO TO 1000
5000 BEEP .2,0: OUT 254,2: POKE
23689,PEEK 23689+1: RETURN
6000 REM MENU PRINCIPAL
6005 PRINT #0; INK 7; PAPER 1;"
  INPUT LOAD SAVE DUMP TEST    "
6100 LET i$=INKEY$: IF i$="" THE
N GO TO 6100
6200 IF i$="I" THEN GO TO 1000
6210 IF i$="S" THEN GO TO 7000
6220 IF i$="L" THEN GO TO 8000
6225 IF i$="T" THEN GO TO 7500
6230 IF i$="D" THEN GO TO 9000
6250 GO TO 6100
7000 REM SAVE
7001 PRINT #0; PAPER 3; INK 7;"
 FUENTE(F) OBJETO(O) RETURN(R) "
7002 PAUSE 0: IF INKEY$<>"F" AND
 INKEY$<>"O" AND INKEY$<>"R" THE
N GO TO 7002
7003 IF INKEY$="O" THEN GO TO 72
50
7004 IF INKEY$="R" THEN CLS : GO
 TO 6000
7005 REM SAVE DATA
7006 IF a$="" THEN GO SUB 9500:
GO TO 6000
7008 RANDOMIZE li
7010 LET a$=CHR$ PEEK 23670+CHR$
 PEEK 23671+a$
7015 INPUT "NOMBRE (Save)", LINE
 n$: IF n$="" OR LEN n$>10 THEN
GO TO 7015
7020 SAVE n$ DATA a$()
7025 PRINT #0; PAPER 6;"     DES
EA VERIFICAR (S/N)       ": PAUSE
 0: IF INKEY$="S" THEN PRINT #0;
 INK 7; PAPER 2;" REBOBINE LA CI
NTA Y PULSE PLAY ": VERIFY n$ DA
TA a$(): CLS : PRINT "CODIGO FUE
NTE: ";n$: PAUSE 200
7030 LET a$=a$(3 TO ): CLS
7040 GO TO 6000
7250 REM SAVE CODE
7255 INPUT PAPER 3; INK 7;"DIREC
CION ";di, PAPER 3; INK 7;"N.BYT
ES ";nb
7260 INPUT "NOMBRE (Save)", LINE
 n$: IF n$="" OR LEN n$>10 THEN
GO TO 7260
7270 SAVE n$CODE di,nb
7275 PRINT #0; PAPER 6;"     DES
EA VERIFICAR (S/N)       ": PAUSE
 0: IF INKEY$="S" THEN PRINT #0;
 INK 7; PAPER 2;" REBOBINE LA CI
NTA Y PULSE PLAY ": VERIFY n$COD
E di,nb: CLS : PRINT "CODIGO OBJ
ETO: ";n$'"Inicio: ";di,"Longitu
d: ";nb: PAUSE 200
7280 CLS
7300 GO TO 6000
7500 REM TEST
7503 IF a$="" THEN GO SUB 9500:
GO TO 6000
7505 CLS : FOR m=1 TO (LEN a$) S
TEP 20
7510 PRINT a$(m TO m+19);" ";CHR
$ 138;"LINEA ";INT (m/20)+1
7520 NEXT m: GO TO 6000
8000 REM LOAD
8010 INPUT "NOMBRE (Load)", LINE
 n$
8020 LOAD n$ DATA a$()
8025 RANDOMIZE USR 23296
8030 LET li=CODE a$(1)+256*CODE
a$(2): LET a$=a$(3 TO )
8035 CLS : PRINT AT 10,5;"Ultima
 linea: ";li-1;AT 11,5;"Comenzar
 por: ";li
8040 GO TO 6000
9000 REM DUMPING
9003 IF a$="" THEN GO SUB 9500:
GO TO 6000
9005 INPUT "DIRECCION ",di: CLS
9006 IF di<PEEK 23653+256*PEEK 2
3654 OR (di+LEN a$/2)>65300 THEN
 PRINT FLASH 1;AT 5,6;"ESPACIO D
E TRABAJO": FOR n=1 TO 200: NEXT
 n: CLS : GO TO 6000
9007 PRINT AT 9,7; FLASH 1;"VOLC
ANDO EN MEMORIA": PRINT AT 7,5;"
Direccion Inicial: ";di
9008 PRINT AT 11,4;"RESTAN ";AT
11,17;"DIRECCIONES"
9010 FOR n=1 TO (LEN a$) STEP 2
9015 POKE di,VAL a$(n)*16+VAL a$
(n+1): LET di=di+1
9018 PRINT AT 11,12;INT (LEN a$/
2-n/2);" "
9020 NEXT n: CLS : PRINT AT 10,8
; FLASH 1;"VOLCADO COMPLETO": FO
R n=1 TO 100: NEXT n: CLS : GO T
O 6000
9500 REM SUBRUTINA MEMORIA VACIA
9501 CLS : PRINT #0; FLASH 1;" N
O EXISTE NINGUN CODIGO FUENTE ":
 PAUSE 300: CLS : RETURN
9900 CLEAR : SAVE "CARGADOR" LIN
E 1: PRINT #0;"REBOBINE LA CINTA
 PARA VERIFICAR": VERIFY "CARGAD
OR": RUN
```



¡YA ESTAN A TU ALCANCE!



SPECTRUM COMMODORE
AMSTRAD AMSTRAD DISK



SPECTRUM COMMODORE
AMSTRAD AMSTRAD DISK



SPECTRUM AMSTRAD
AMSTRAD DISK



SPECTRUM AMSTRAD
AMSTRAD DISK

ZAFIRO SOFTWARE DIVISION
Paseo de la Castellana, 141. 28046 Madrid.
Tel. 459 30 04. Telex: 22690 ZAFIR E

SINCLAIR STORE

El CENTRO DE LAS NOVEDADES



Venga a Sinclair Store. Los primeros en tener lo último.

Le presentamos las más recientes novedades. Desde los ordenadores **PC** totalmente compatibles desde 99.900 ptas. + I.V.A., lo último en Spectrum, Convertidor TV para tu Amstrad, hasta las cadenas de sonido desde 29.900 ptas., que van a revolucionar el mercado. **¡VA A SER UN ESCANDALO!**

OFERTAS	Pesetas
Convertidor TV Amstrad	Lanzamiento
Ampliación memoria Amstrad 464, 64 K	8.500
Ampliación memoria Amstrad 464, 256 K	21.500
Disco de silicio 256 K	20.600
Lápiz óptico Amstrad	5.600
Sintetizador de voz	9.450
Fundas teclado, desde	800
Opus Discovery	44.000
Software Amstrad, Commodore, desde	500
Joystick Quick Shot II + Interface Kempston	3.000

ABRIMOS SABADOS TARDE

sinclair store

SOMOS PROFESIONALES

BRAVO MURILLO, 2
(Glorieta de Quevedo)
Tel. 446 62 31 - 28015 MADRID
Aparcamiento GRATUITO Magallanes, 1

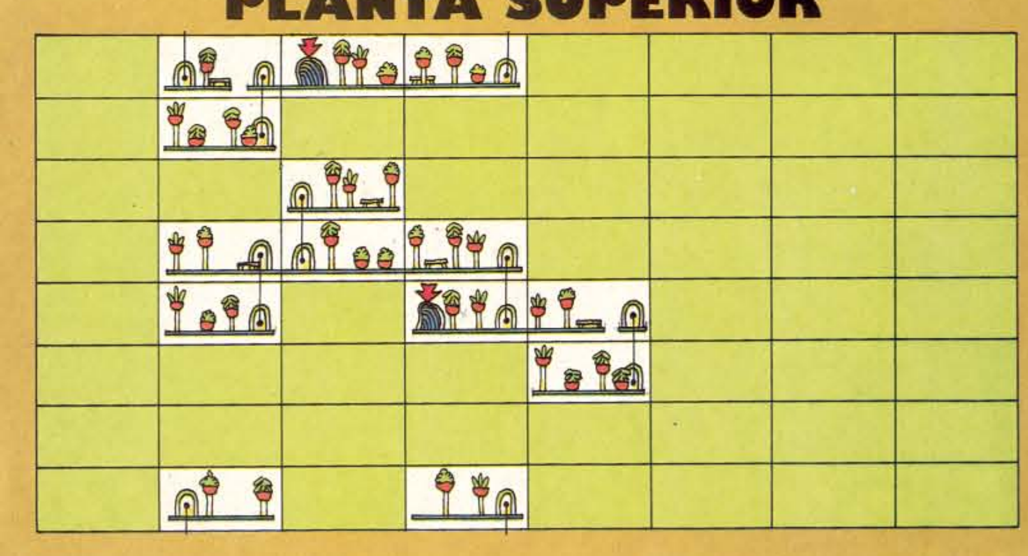
DIEGO DE LEON, 25
(Esq. Núñez de Balboa)
Tel. 261 88 01 - 28006 MADRID
Aparcamiento GRATUITO Núñez de Balboa, 114

AV. FELIPE II, 12
(Metro Goya)
Tel. 431 32 33 - 28009 MADRID
Aparcamiento GRATUITO Av. Felipe II

HEARTLAND

EL JARDIN

PLANTA SUPERIOR



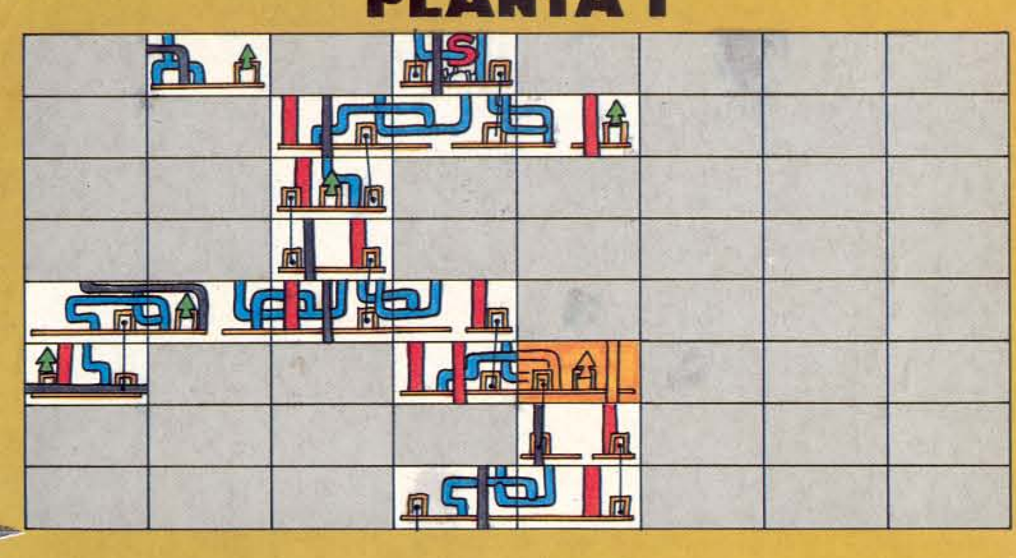
PLANTA INFERIOR

LA FACTORIA

PLANTA 3

PLANTA 2

PLANTA 1





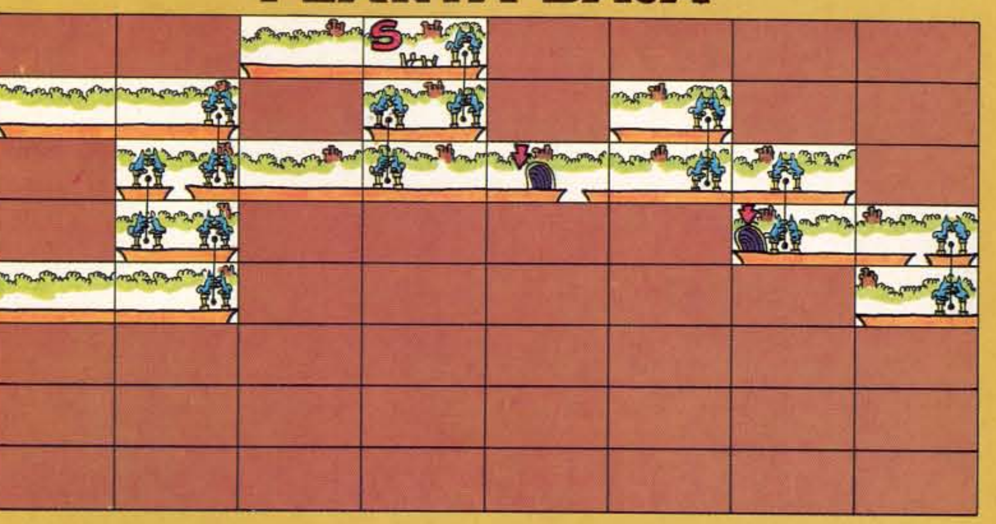
EL POBLADO

EL CASTILLO

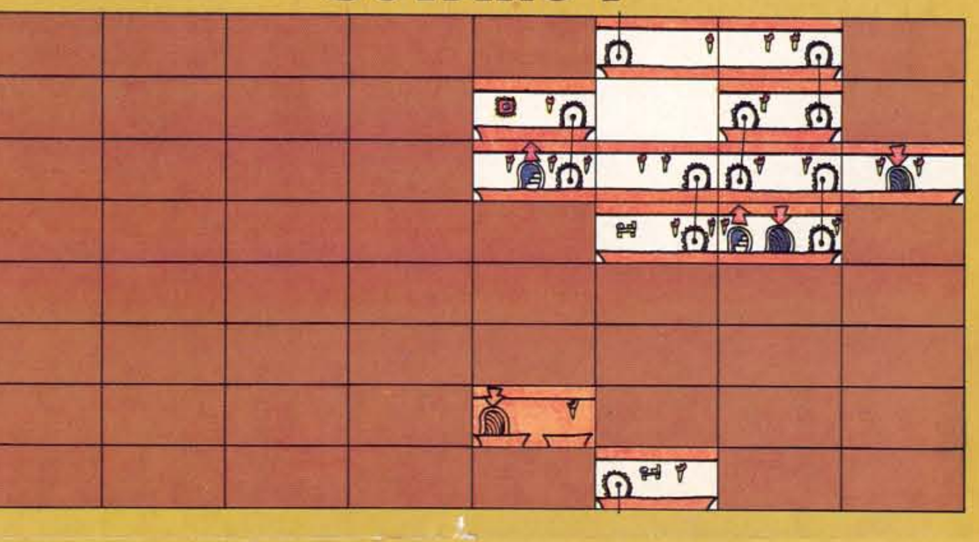
YOU HAVE FAILED TO ASSEMBLE THE FINAL CHAPTER : CONSIDER YOURSELF BANISHED!

LAS CAVERNAS

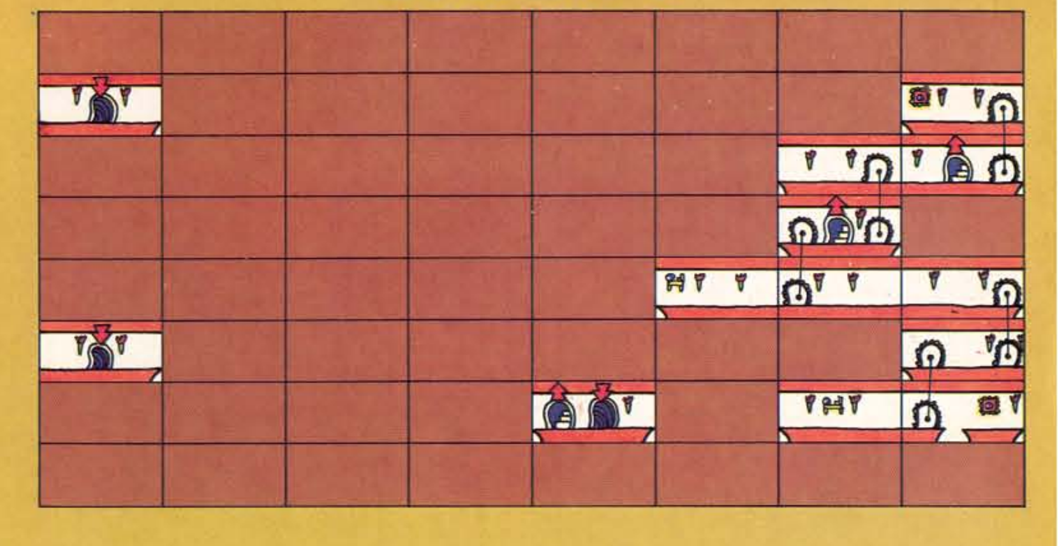
PLANTA BAJA



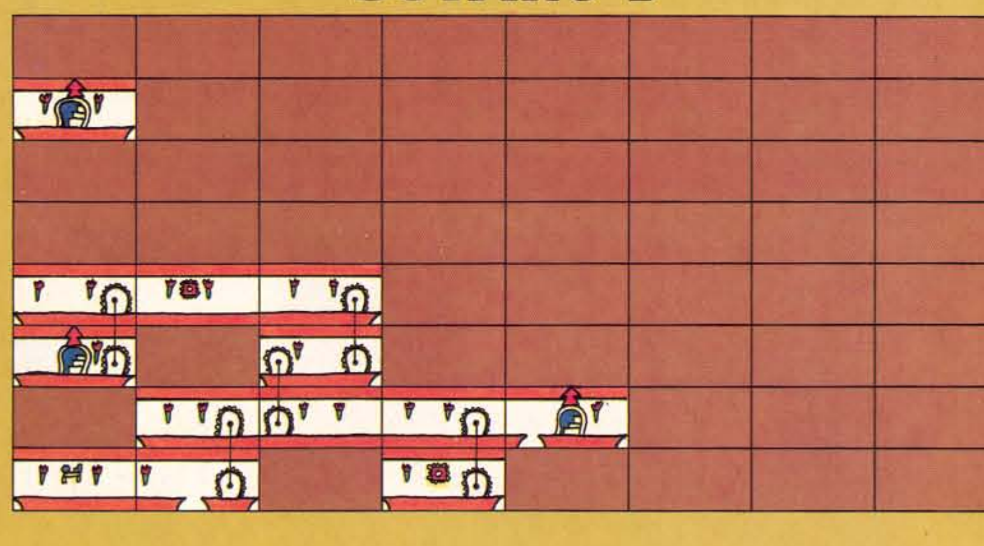
SOTANO 1

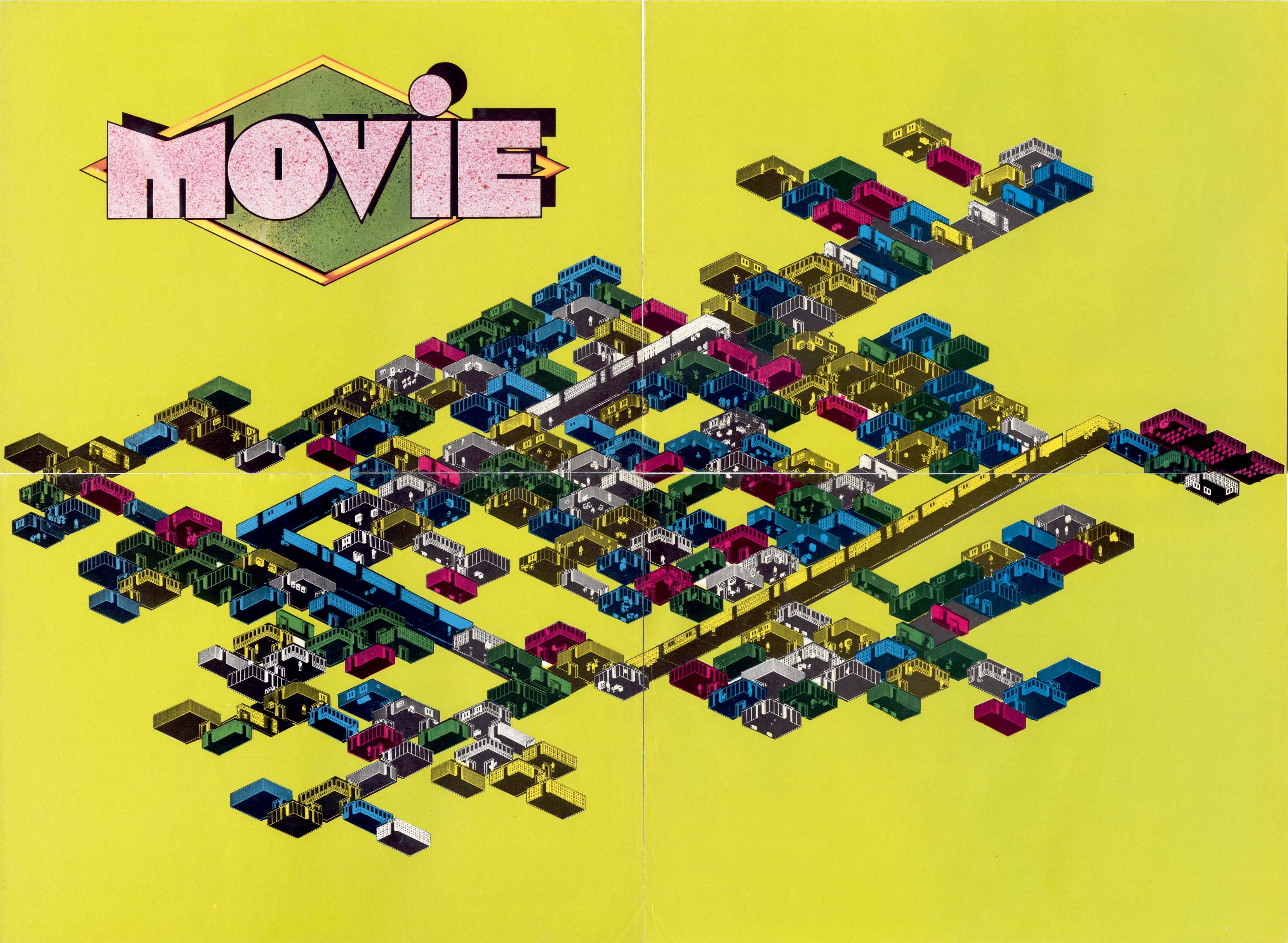


SOTANO 2



SOTANO 3




MOVIE